

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO ACADÉMICO
ESCUELA DE POSGRADO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



**Propuesta dibujo, pintura para mejorar el desarrollo
de la inteligencia espacial en niños de Educación
Primaria de la IE. N° 82390 P.P.A.G 2018**

Tesis para obtener el Grado Académico de Maestro en Educación con
mención en Docencia y Gestión de la Calidad

Autora: Paredes Shapiama, Verónica del Rosario

Asesor: Mg. Zamora Rojas, Alix

Chimbote – Perú

2018

DEDICATORIA

A mis padres con mucho amor y
cariño le dedico todo mi esfuerzo y
trabajo puesto para la realización de
esta tesis.

La Autora

1. PALABRAS CLAVES

Tema	Inteligencia Espacial
Especialidad	Educación

KEY WORDS

Topic	Drawing, painting
Specialty	Education

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

Educación General

2. TÍTULO

Propuesta dibujo, pintura para mejorar el desarrollo de la inteligencia espacial en niños de educación primaria de la IE. N° 82390 P.P.A.G 2018

3. RESUMEN

El presente trabajo investigación tiene por **título**, “El Dibujo y la Pintura como medio para el Desarrollo de la Inteligencia Espacial de los estudiantes de Educación Primaria del Distrito de Jorge Chávez”. La misma que tiene el **problema** denominado: ¿En qué medida influirá la práctica del dibujo y la pintura en el desarrollo de la inteligencia espacial de los estudiantes del 4º grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Pública N° 82390 P.P.A.G de la provincia de Celendín en el año 2018?. Cuyo **objetivo** principal es Determinar En qué medida influirá la práctica del dibujo y la pintura en el desarrollo de la inteligencia espacial de los estudiantes del 4º grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Pública N° 82390 P.P.A.G de la provincia de Celendín en el año 2018. Este estudio corresponde al **tipo de investigación** Explicativa (Experimental), debido, a que se pretende ir más allá de la simple exploración, descripción y correlación entre variables estudiadas, mediante la **hipótesis**: A mayor práctica del dibujo y la pintura, mejor será el desarrollo de las capacidades de la Inteligencia Espacial en los estudiantes del 4º grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 82390 P.P.A.G de la provincia de Celendín durante el año 2018.

4. ABSTRACT

This research work is by title, "drawing and painting as a medium for the development of spatial intelligence of students of primary education in the District of Jorge Chávez". which has the so-called problem: to what extent will influence the practice of drawing and painting in the development of the students of the 4th spatial intelligence grade elementary public educational institution no. 82390

P.P.A,G of the Province of Celendín in the year 2018?. whose main objective is to determine to what extent influence the practice of drawing and painting in the development of spatial intelligence of the students of the 4th grade of primary education in the educational institution public no. 82390 P.P.A,G of the Province of Celendín in the year 2018. This study corresponds to the type of explanatory research (experimental), due, which is to go beyond the simple exploration, description and correlation among the variables studied, by the hypothesis: to greater practice of drawing and painting, the better will be the development of the capacities of spatial intelligence in the students of grade 4 of primary school education no. 82390 P.P.A,G of the Province of Celendín during the year 2018.

ÍNDICE

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

1- PALABRAS CLAVES.....	i
2. TÍTULO.....	ii
3. RESUMEN.....	iii
4. ABSTRAC.....	iv
INDICE	v
5. INTRODUCCIÓN	1
5.1. Antecedentes y fundamentación científica	1
5.2. Justificación de la investigación.....	6
5.3. Problema.....	8
5.4. Marco referencial.....	9
A. La inteligencia espacial	
1. La inteligencia.....	9
2. Base para la inteligencia.....	11
3. Las inteligencias múltiples.....	12
4. Inteligencia espacial.....	15
5. Dimensiones de la inteligencia espacial.....	33
6. Desarrollo de la inteligencia espacial.....	33
7. Importancia y uso de la inteligencia espacial.....	34
8. Organización espacial	36
B. El dibujo y la pintura	
1. El dibujo.....	37
2. Clasificación del dibujo	38
3. Técnicas y materiales para el dibujo	40
4. El niño y el dibujo.....	42

5. Interpretando los dibujos de los niños	43
6. Fases del dibujo	45
7. Dibujo libre	45
C. Pintura	
1. Elementos formales de la pintura.....	49
2. Técnicas de pintura	51
3. Técnica de dibujo y pintura.....	51
5.5. Hipótesis.....	52
5.5.1. Variables.....	53
□ Variable Independiente	
□ Variable Dependiente	
a. Definición conceptual de las variables	53
b. Operacionalización de Variables	54
5.6. Objetivos.....	55
5.6.1. Objetivo general.....	55
5.6.2. Objetivos específicos	55
6. METODOLOGÍA DEL TRABAJO.....	56
6.1. Tipo y Diseño de Investigación.....	56
a. Tipo de investigación.....	56
b. Diseño de investigación.....	56
6.2. Población y muestra.....	56
6.2.1. Población.....	56
6.2.2. Muestra.....	56
6.3. Técnicas e instrumentos de investigación	57
6.3.1. técnicas e instrumentos de recolección de datos	57
6.3.2. Procesamiento y análisis de la información	60
7. RESULTADOS	61
7.1. Presentación de resultados	61
7.2. Resultados del pre-test del grupo experimental	61

7.3. Resultados del post-test del grupo experimental.....	69
7.4. Verificación de la hipótesis	77
8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN.....	79
9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	80
9.1. CONCLUSIONES	80
9.2. RECOMENDACIONES	81
10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	82
11. AGRADECIMIENTO	84
12. APENDICES Y ANEXOS.....	85
ANEXO N° 1: Relación de estudiantes	
ANEXO N° 2: Instrumento pre y pos test	
ANEXO N° 3: Propuesta metodológica	
ANEXO N° 4: Matriz de consistencia	
ANEXO N° 5: Actividades de aprendizaje	

5. INTRODUCCION

5.1. Antecedentes y fundamentación científica

A nivel Internacional

(Hernández & Monró, 2000) Universidad Metropolitana de Caracas fue posible encontrar una investigación donde el tema principal con las artes plásticas. Este trabajo de Pre – Grado fue realizado por los estudiantes de Educación.

Dicho trabajo titulado “Propuesta de una guía de actividades de Artes Plásticas para docentes del Centro Infantil Vizcaya que trabajan con niños entre 4 y 6 años” tiene como objetivo general: “Elaborar una guía de actividades de Artes Plásticas para docentes del Centro Infantil Vizcaya que trabajan con niños entre 4 y 6 años” (Hernández y monró 2000). Las conclusiones a las cuales se llegaron con dicho trabajo expresaron que algunas docentes del Centro Infantil Vizcaya trabajan con las áreas de la Artes Plásticas sin un objetivo determinado del porque se utilizan, sirviendo para complementar otras actividades. De igual forma se observó que las Artes Plásticas además de presentar fallas en la motivación de los niños, convirtiéndose en una manualidad que no permitía la libre expresión. En cuanto a las planificaciones observaron contradicción en lo plasmado en ellas y las respuestas a la hora de realizar a las docentes. Todo esto llevó a las autoras a elaborar una Guía de Actividades llamada “Crear Aprendiendo” que sirve como herramienta para los docentes de preescolar y así buscar eliminar las fallas presentes.

En la Universidad Nacional abierta Hernández y Monró pudieron ubicar diversas investigaciones cuyo tema principal es la investigación plástica.

La licenciada Raiza Pinilla Realizó un estudio titulado “El Desarrollo de la Creatividad y la Expresión Plástica, influye en el proceso de enseñanza aprendizaje.

El proyecto presentó como finalidad “determinar los defectos e importancia del desarrollo de la creatividad y expresión plástica en niños en edad preescolar de jardines de infancia del núcleo escolar rural número 045, guanapa II de la ciudad de Barinas. (Pinilla 1994).

(Molina, 1999) La pasión investigadora del artista y su sentido total del conocimiento encontraron en el dibujo de anatomía una forma de ejercitar la operación de síntesis y abstracción con el que comprende y explica los fenómenos físicos del mundo, representándolos e integrándolos con la escritura como discursiva complementaria. Con esta vinculación al conocimiento científico, Leonardo crea una analogía entre el método de investigación científico, “fruto de la abstracción de hechos particulares y el concepto idealista clásico de la belleza conseguida mediante la síntesis de las partes de los cuerpos más ejemplares.”

“El acierto de Leonardo es que su formación científica y el cambio de orientación en el conocimiento le permitía mantener un control analítico durante todo el proceso, creando estructuras y estableciendo relaciones entre ellas, al mismo tiempo que define cuál es el territorio conceptual desde el que las evoca”.

(Cozens, 1785) cuya fecha de publicación se estima que fuera, él mismo reconoce, a pesar de su novedad para la época, tiene su origen en la interpretación de una observación de Leonardo da Vinci. Su antigua idea de que un método para ayudar la imaginación podía ser mirar una pared manchada, o el aspecto de algunas piedras rotas, y permitirse descubrir cosas como paisajes, batallas, nubes, caras, etc. Al rescatarla, Cozens propone que sea el propio artista quien fabrique manchas que puedan estimularlo, ilustrando su texto con 43 “accidentes gráficos”, que introducen la noción del accidente y el trabajo con lo aleatorio durante el acto creativo.

Durante esa nueva etapa de apertura y búsqueda, se produce el encuentro con el dibujo oriental a partir de la apertura en 1853 de los puertos japoneses al comercio con Occidente, el cual dejará ver sus influencias poco a poco. A este hecho se suma la atención de psicólogos y pedagogos al dibujo infantil y al dibujo primitivo a finales del siglo XIX, la cual impactaría profundamente el arte del siglo XX con su nuevo repertorio de imágenes y la nueva valoración del dibujo como revelador de la personalidad. Es entonces durante los siglos XIX y XX que se producen muchos y variados métodos para su aprendizaje, embebidos de estas nuevas tendencias, los cuales liberarán al dibujo de las convenciones renacentistas y barrocas, acercándolo a lo que conocemos actualmente.

(Gonzales Z. , 2000) Estudios plásticos: Francisco Galey, Darío Volpi, Beatriz Varela Freire, Verónica del Júdece, Lola Frexas, Iris Nó y Juan Lascano. Jornadas de Creatividad y Plástica sobre Arte Moderno y Vanguardias, viajes de estudio Integral y Formativo a Nueva York. Cursos intensivos con modelo vivo, integrante del grupo Aloha. Edita video sobre arte Vivenciar las Vanguardias. Realiza mural Huellas al 2000. Se desarrollará forma y color tanto en dibujo como en pintura con motivaciones y consignas respetando la posibilidad expresiva de cada integrante. Dibujo: se trabajará elementos de la forma. Pintura: se generarán los conceptos básicos en distintos soportes y materiales.

A nivel Nacional

(Lima, 2009) Con especialización en Pintura. Mi tesis se tituló Shipibo- Conibo sobrevivientes, desarrollo artístico e influencias de una cultura viva, del dibujo a la pintura. Esta tesis estudia el desarrollo del arte de la comunidad autóctona Shipibo- Conibo, comunidad de la selva central del Perú.

En los últimos nueve años, mi arte me ha regresado a mis raíces en la selva tropical. Todo mi trabajo artístico actual tiene conexiones estrechas con esta tierra y con su gente.

(Valcarcel, “Mantu” donde aparece pintado un rebaño de llamas, en colores rojo y blanco, 1962) publicó un artículo de investigación sobre los petroglifos de la convención, dedicando un corto párrafo a “algunos otros petroglifos” del Cusco, en el cual menciona una peña en. Se trata del mismo sitio registrado por Bües. El uso del término “petroglifos” a confundido a investigadores posteriores que mencionan este subsitio de Mant’o en sus textos, clasificandilos errónamente como sitio con grabados rupestres.

(Huamani & Miranda, 1998) en su tesis universitaria sobre el “Desarrollo turístico sostenible en Choquekancha y Mant’u (Lares)”, información por primera vez sobre otros sitios rupestres de Mant’o, indicando su ubicación y mencionando los principales motivos.

En el mismo año, Mant’o ha sido visitado y registrado por arqueólogos del Proyecto Qhapaq Ñan del Instituto Nacional de Cultura de Cusco (Alegria T., 2003).

El autor de este artículo realizó un total de seis viajes a Mant’o entre los años 2001 y 2006, pudiendo documentar fotográficamente a detalle todos los subsitios con excepción de uno (M2), registrado por Rodrigo y Huarcaya, que por lo escabroso del cerro Mant’o resulta ser de difícil localización.

En la primera visita de 2001, al revisar el abrigo debajo una gran ro0ca rodeada por espesa vegetación en la base del Cerro Loaqay, hallamos paneles de pinturas rupestres que no habían sido registradas por Rodrigo y Huarcaya y que estilísticamente difieren de los demás sitios de Mant’o.

A nivel Local

- Montoya, Díaz Vilchez, Marín Peralta, & Roncal Araujo, 2005) Luego de haber indagado en el departamento Académico de Educación de la Institución acerca de trabajos realizados que tengan relación directa con nuestro tema de estudio, hemos identificado el trabajo denominado: “Los talleres de expresión artística y el desarrollo de la inteligencia espacial en los alumnos y alumnas del tercer grado de educación primaria”; presentado por los alumnos: Barrantes Rojas, Luis Euler; Chávez Montoya, Daysi Roxana; Díaz Vílchez, Tomás Marino; Marín Peralta, Julio Antonio y Roncal Araujo, Lenin; de la Especialidad de Educación Primaria, Promoción 2005; de cuyo trabajo extraemos algunas conclusiones como:
 - Los talleres de expresión artística permiten desarrollar la inteligencia espacial de los alumnos.
 - La ejecución de talleres de expresión artística permite también, en los niños, despertar y desarrollar sus habilidades artísticas.
 - La inteligencia espacial es importante ya que le permite al niño apreciar imágenes analítica y críticamente, expresar gráficamente ideas, conceptos o sucesos, ubicar ámbitos geográficos.

5.2. Justificación de la investigación

Los docentes, en las aulas, al parecer, han olvidado, que están relacionándose con pequeñas personas que son y tienen características individuales, por tanto cada uno tiene sus propias sentimientos, pensamientos, formas y estilos de aprendizaje, capacidades y habilidades, etc.

Más aún existen diferentes estudiosos, como los psicólogos, sociólogos pedagogos, entre otros, que han publicado diferente literatura concerniente a lo que acabamos de mencionar, en cuanto a las individualidades; tal es el caso de Howar Gardner, que nos da a conocer, por ejemplo, las inteligencias múltiples que poseemos cada individuo.

Sobre ello, entonces, no logramos comprender por qué, la mayoría de docentes, se encuentran tan atareados en darle mayor prioridad sólo a algunas áreas curriculares como la matemática y la comunicación; dejando de lado el desarrollo de otras capacidades y habilidades que sus alumnos y alumnas potencialmente poseen.

Es bajo este argumento y afianzándonos con los resultados de estudio diagnóstico que se ha decidido introducir, en las aulas, la práctica de un arte ancestral, pero que sigue vigente en la actualidad, como es el dibujo y la pintura, para desarrollar esas potencialidades de la inteligencia espacial que los alumnos de educación primaria poseen.

Tambien es importante por los siguientes aspectos:

Teórico.- Porque permitirá establecer la correspondencia entre la el Dibujo y la Pintura y el Desarrollo Espacial de los estudiantes de la Institución Educativa N° 82390 P.P.A,G de la provincia de Celendín.

Práctico.-Porque permitirá establecer pautas y estrategias para mejorar el Rendimiento Académico a partir de cambios de actitudes, la interrelación con sus pares y los alumnos de la Institución Educativa N° 82390 P.P.A,G de la provincia de Celendín.

Docente.- Porque permitirá conocer a los docentes, con objetividad la correspondencia entre las variables: El dibujo y la Pintura y el Desarrollo Espacial de los alumnos de la Institución Educativa N° 82390 P.P.A,G de la provincia de Celendín.

La familia.- Porque permitirá a los Padres de Familia conocer su realidad y asumir con responsabilidad su compromiso en la educación de sus hijos para mejorar el desarrollo de la inteligencia espacial en la Institución Educativa N° 82390 P.P.A,G de la provincia de Celendín.

5.3. Problema

Planteamiento

De una breve encuesta realizada a los alumnos y docentes en la Institución Educativa N° 82390 P.P.A,G de la provincia de Celendín , se obtuvo como resultados que muchos de los docentes y alumnos no utilizan el dibujo y pintura para mejorar el desarrollo de la inteligencia espacial.

Los docentes por función propia nos encontramos monitoreando y revisando en forma permanente y continua los aprendizajes de nuestros alumnos. De esta manera, al analizar cada periodo académico de los niveles de desempeño y Rendimiento Académico de los niños y niñas de educación primaria de la Institución Educativa N° 82390 P.P.A,G de la provincia de Celendín igual que de los niños de otros grados el desarrollo de la inteligencia espacial no es adecuado. Situación que nos ha llevado en una primera instancia a la reflexión y posteriormente a investigar las causas que pueden estar incidiendo este desarrollo de la inteligencia espacial inadecuado por lo que se hace la siguiente interrogante:

Formulación

¿En qué medida influirá una propuesta de dibujo y la pintura en el desarrollo de la inteligencia espacial de los estudiantes del 4° grado de educación primaria de la institución educativa pública N° 82390 P.P.A,G de la provincia de Celendín en el año 2018?

5.4. Marco referencial.

A. Inteligencia espacial

1. La inteligencia

Hasta este siglo, la palabra "inteligencia" ha sido utilizada sobre todo por los individuos ordinarios en un esfuerzo de describir sus propias energías mentales así como las de otras personas. En el constante uso ordinario de la lengua, la "inteligencia" se ha desplegado en todo menos una manera exacta. Olvidándose sobre los homónimos que denotan la reunión de la información, por ejemplo en la región oeste llamaron "inteligentes" a los individuos si eran rápidos, elocuentes o científico astuto o sabio. En otras culturas, el individuo que era obediente, o reservado, o equipado de energías mágicas, o comportado bien ha sido referido por los términos que se han traducido como "inteligentes".

Hasta ahora hemos supuesto que la cognición humana era unitaria y que era posible describir en forma adecuada a las personas como poseedoras de una única y cuantificable inteligencia. Pues la buena noticia es que en realidad tenemos por lo menos ocho inteligencias diferentes. Cuantificadas por parámetros cuyo cumplimiento les da tal definición. Por ejemplo: tener una localización en el cerebro, poseer un sistema simbólico o representativo, ser observable en grupos especiales de la población tales, como “prodigios” y “tontos sabios” y tener una evolución característica propia.

La mayoría de los individuos tenemos la totalidad de este espectro de inteligencias. Cada una desarrollada de modo y a un nivel particular, producto de la dotación biológica de cada uno, de su interacción con el entorno y de la cultura imperante en su momento histórico. Las combinamos y las usamos en diferentes grados, de manera personal y única.

Para la mayor parte, la palabra "inteligente" fue utilizada en una manera deficiente.

Pero... qué es una inteligencia?

Es la capacidad:

- para resolver problemas cotidianos
- para generar nuevos problemas
- para crear productos o para ofrecer servicios dentro del propio ámbito cultural.

(Gardner). La importancia de la definición de Gardner es doble:

Primero, amplía el campo de lo que es la inteligencia y reconoce lo que todos sabíamos intuitivamente, y es que la brillantez académica no lo es todo. A la hora de desenvolvernó en esta vida no basta con tener un gran expediente académico. Hay gente de gran capacidad intelectual pero incapaz de, por ejemplo, elegir bien a sus amigos y, por el contrario, hay gente menos brillante en el colegio que triunfa en el mundo de los negocios o en su vida personal. Triunfar en los negocios, o en los deportes, requiere ser inteligente, pero en cada campo utilizamos un tipo de inteligencia distinto. No mejor ni peor, pero sí distinto. Dicho de otro modo, Einstein no es más inteligente que Michel Jordan, pero sus inteligencias pertenecen a campos diferentes.

Segundo y no menos importante, Gardner define la inteligencia como una capacidad. Hasta hace muy poco tiempo la inteligencia se consideraba algo innato e inamovible. Se nacía inteligente o no, y la educación no podía cambiar ese hecho. Tanto es así que en épocas muy cercanas a los deficientes psíquicos no se les educaba, porque se consideraba que era un esfuerzo inútil.

Al definir la inteligencia como una capacidad Gardner la convierte en una destreza que se puede desarrollar. Gardner no niega el componente genético.

Todos nacemos con unas potencialidades marcadas por la genética. Pero esas potencialidades se van a desarrollar de una manera o de otra dependiendo del medio ambiente, nuestras experiencias, la educación recibida, etc.

Ningún deportista de élite llega a la cima sin entrenar, por buenas que sean sus cualidades naturales. Lo mismo se puede decir de los matemáticos, los poetas, o de la gente emocionalmente inteligente.

Howard Gardner añade que igual que hay muchos tipos de problemas que resolver, también hay muchos tipos de inteligencia. Hasta la fecha Howard Gardner y su equipo de la universidad de Harvard han identificado ocho tipos distintos, que más adelante detallaremos.¹

2. Base para la inteligencia

Gardner discute que haya una base biológica y cultural para las inteligencias múltiples. La investigación de Neurobiología indica que el aprender es un resultado de las modificaciones en las conexiones sinápticas entre las células.

Los elementos primarios de diversos tipos de aprender se encuentran en las áreas particulares del cerebro donde han ocurrido las transformaciones correspondientes. Así, los varios tipos de aprender dan lugar a conexiones sinápticas en diversas áreas del cerebro. Por ejemplo, lesión al área del Broca del cerebro dará lugar a la pérdida de su capacidad de comunicarse verbalmente con sintaxis apropiado. Sin embargo, esta lesión no quitará la comprensión del paciente del uso correcto de la gramática y de la palabra.

Además de biología, Gardner (1983) discute que la cultura también desempeñe un papel grande en el desarrollo de las inteligencias. Todas las sociedades valoran diversos tipos de inteligencias.

El valor cultural puesto sobre la capacidad de realizar ciertas tareas proporciona la motivación para llegar a ser experto en esas áreas. Así, mientras que las inteligencias particulares se pudieron desarrollar altamente en mucha gente de una cultura, esas mismas inteligencias no pudieron estar según lo convertido en los individuos de otra.

3. Las inteligencias múltiples

a. Inteligencia Verbal-Lingüística.

Es la capacidad de usar las palabras de manera efectiva, en forma oral o escrita. Incluye la habilidad en el uso de la sintaxis, la fonética, la semántica y los usos pragmáticos del lenguaje (la retórica, la mnemónica, la explicación y el metalenguaje).

Alto nivel de esta inteligencia se ve en escritores, poetas, periodistas y oradores, entre otros.

Está en los niños a los que les encanta redactar historias, leer, jugar con rimas, trabalenguas y en los que aprenden con facilidad otros idiomas.

b. Inteligencia Lógico-Matemática.

Es la capacidad para usar los números de manera efectiva y de razonar adecuadamente. Incluye la sensibilidad a los esquemas y relaciones lógicas, las afirmaciones y las proposiciones, las funciones y otras abstracciones relacionadas.

Alto nivel de esta inteligencia se ve en científicos, matemáticos, contadores, ingenieros y analistas de sistemas, entre otros.

Los niños que la han desarrollado analizan con facilidad planteos y problemas. Se acercan a los cálculos numéricos, estadísticas y presupuestos con entusiasmo.

c. Inteligencia Corporal-Cinestésica.

Es la capacidad para usar todo el cuerpo en la expresión de ideas y sentimientos, y la facilidad en el uso de las manos para transformar elementos. Incluye habilidades de coordinación, destreza, equilibrio, flexibilidad, fuerza y velocidad, como así también la capacidad cinestésica y la percepción de medidas y volúmenes.

Se manifiesta en atletas, bailarines, cirujanos y artesanos, entre otros.

Se la aprecia en los niños que se destacan en actividades deportivas, danza, expresión corporal y/o en trabajos de construcciones utilizando diversos materiales concretos. También en aquellos que son hábiles en la ejecución de instrumentos.

d. Inteligencia Musical-Rítmica.

Es la capacidad de percibir, discriminar, transformar y expresar las formas musicales. Incluye la sensibilidad al ritmo, al tono y al timbre.

Está presente en compositores, directores de orquesta, críticos musicales, músicos y oyentes sensibles, entre otros.

Los niños que la evidencian se sienten atraídos por los sonidos de la naturaleza y por todo tipo de melodías. Disfrutan siguiendo el compás con el pie, golpeando o sacudiendo algún objeto rítmicamente.

e. Inteligencia Intrapersonal.

Es la capacidad de construir una percepción precisa respecto de sí mismo y de organizar y dirigir su propia vida. Incluye la autodisciplina, la autocomprensión y la autoestima.

Se encuentra muy desarrollada en teólogos, filósofos y psicólogos, entre otros. La evidencian los niños que son reflexivos, de razonamiento acertado y suelen ser consejeros de sus pares.

f. Inteligencia Interpersonal.

Es la capacidad de entender a los demás e interactuar eficazmente con ellos. Incluye la sensibilidad a expresiones faciales, la voz, los gestos y posturas y la habilidad para responder.

Presente en actores, políticos, buenos vendedores y docentes exitosos, entre otros.

La tienen los niños que disfrutan trabajando en grupo, que son convincentes en sus negociaciones con pares y mayores, que entienden al compañero.

g. Inteligencia Naturalista.

Es la capacidad de distinguir, clasificar y utilizar elementos del medio ambiente, objetos, animales o plantas. Tanto del ambiente urbano como suburbano o rural. Incluye las habilidades de observación, experimentación, reflexión y cuestionamiento de nuestro entorno.

h. Inteligencia Visual-Espacial.

Es la capacidad de pensar en tres dimensiones. Permite percibir imágenes externas e internas, recrearlas, transformarlas o modificarlas, recorrer el espacio o hacer que los objetos lo recorran y producir o decodificar información gráfica.

Presente en pilotos, marinos, escultores, pintores y arquitectos, entre otros.

4. Inteligencia espacial

"La Inteligencia Espacial es aquella que permite reconocer y elaborar imágenes visuales, y así distinguir a la vista rasgos característicos de las cosas. También comprende la habilidad para crear esas imágenes en la mente, para hacer abstracciones mentales" (Coto, 2009, p. 119).

La inteligencia visual - espacial consiste en la habilidad de pensar y percibir el mundo en imágenes. Se piensa en imágenes tri-dimensionales y se transforma la experiencia visual a través de la imaginación. La persona con alta inteligencia visual puede transformar temas en imágenes, tal como se expresa en el arte gráfico.

Es la capacidad para formarse un modelo mental de un mundo espacial, maniobrar y operar usando este modelo. Esta inteligencia incluye la sensibilidad al color, la orientación, la línea, la forma, el espacio y las relaciones que existen entre estos elementos. Incluye la capacidad de visualizar, de representar de manera gráfica ideas visuales o espaciales.

Permite pensar en tres dimensiones, visualizando las formas desde sus distintos ángulos, esto le permite reconocer una figura por sus formas con independencia de la perspectiva tomada.

Es muy útil en determinados trabajos y deportes. Por ejemplo, un futbolista debe calcular la velocidad de sus adversarios y la de sus compañeros para trazar un pase al delantero entre líneas. Un tenista debe calcular el momento de impacto de la pelota en su raqueta y orientar ésta de tal forma que se dirija a la zona del campo que quiere.

- Uso de las imágenes mentales.
- Crear diseños, pinturas y dibujos.
- Habilidad para construir diagramas y construir cosas habilidad para inventar cosas.

Definición La inteligencia visual-espacial comprende una serie de habilidades como: reconocimiento y elaboración de imágenes visuales, distinguir a través de la vista rasgos específicos de los objetos, creación de imágenes mentales, razonamiento acerca del espacio y sus dimensiones, manejo y reproducción de imágenes internas o externas. Algunas de estas habilidades o todas ellas pueden manifestarse en una misma persona.

Presentación Las imágenes visuales constituyen un medio de conocer y representar el mundo más antiguo que la escritura.

No olvidemos que la vista se desarrolla antes que el lenguaje, y esto sucede tanto en la evolución humana como a lo largo del desarrollo particular de cada niño.

Las pinturas rupestres —incluidas las de Altamira, donde se representan bisontes en pleno movimiento— son prueba del desarrollo visual de nuestros antepasados. El lenguaje escrito evolucionó a partir de los dibujos, jeroglíficos y pictogramas y fue organizándose en signos cada vez más abstractos, capaces de expresar conceptos que fueron evolucionando hacia una mayor complejidad.

No debe confundirse la inteligencia visual-espacial con la vista, en el sentido de que puede haber personas con defectos como astigmatismo, miopía e incluso ceguera y, sin embargo, poseer una inteligencia de este tipo, que abarca aspectos referidos al espacio y la percepción de sus dimensiones.

Actualmente la utilización de los medios de comunicación como el video y la televisión, así como las tecnologías con un alto componente visual, favorecen en mucho la respuesta del aprendizaje de las personas con este tipo de inteligencia, pues los contenidos están organizados a través de imágenes, formas, contextos espaciales y colores.

Porque más allá de la observación, del lenguaje oral y el escrito, también puede promoverse el aprendizaje por medio de herramientas visuales como la realización de obras artesanales, el uso de microscopios, la

utilización de plantillas y elementos artísticos y la creación de esquemas y bocetos, para lo cual se debe agudizar la mirada. Además, estas herramientas proporcionan a las personas con capacidades en este tipo de inteligencia la posibilidad de encontrar soluciones propias y no convencionales, con las que pueden expresarse en el “idioma visual”.

La imagen y las expresiones gráficas ayudan a tener una mejor recepción de la información y proporcionan a los niños y jóvenes motivación para hacer sus trabajos, ilustrarlos y realizar sus propias historietas.

El pensamiento visual es inherente a todo ser humano y no un patrimonio exclusivo de los artistas, que son los que lo llevan a grados excelsos. Suelen poseerlo también cirujanos, ingenieros, arquitectos, carpinteros, mecánicos, personas que visualizan historias, críticos de arte y aquellos que sueñan despiertos.

Las personas con esta inteligencia pueden ser hábiles en la pintura, la construcción de modelos tridimensionales y realizadores de materiales audiovisuales con diversas técnicas.

Este tipo de inteligencia está también en el juego de ajedrez, la decoración de cada hogar, la lectura, la planificación de mapas e infinidad de actividades humanas.

Características

Es común la frase que dice que “una imagen vale por mil palabras” y aquella de que “de la vista nace el amor”, pues se reconoce que la implicación de más sentidos en el aprendizaje, ayuda a integrar el conocimiento en forma más eficaz.

Las representaciones gráficas de la información, cumplen valiosas funciones educativas: sirven para presentar, definir, interpretar, manipular, sintetizar y demostrar datos. Los materiales visuales enriquecen la enseñanza y permiten clarificar los conceptos que se están explicando.

Estos conceptos son válidos para todas las personas; sin embargo, aquellas que posee este tipo de inteligencia visual más desarrollada desde la infancia pueden presentar alguna(s) de estas características:

Aprenden mejor por medio de la vista y la observación. Reconocen con facilidad caras, objetos, formas, colores, detalles y escenas.

- Pueden desplazarse y transportar objetos en el espacio de manera eficaz, por ejemplo, para atravesar laberintos, para encontrar el camino en un bosque donde no haya senderos, para conducir en medio del tránsito o remar por un río.
- Perciben y producen imágenes mentales, piensan en términos gráficos y visualizan detalles.
- Utilizan imágenes visuales como recurso para recordar información.
- Decodifican gráficos, tablas, mapas y diagramas. Aprenden por medio de la representación gráfica o los medios visuales
- Disfrutan construyendo productos tridimensionales como figuras de origami, modelos de puentes, casas o recipientes.

Pueden ver un objeto de diferentes maneras o “nuevas perspectivas”, como por ejemplo el espacio negativo alrededor de una figura, la percepción del fondo y la figura y detectar una forma “escondida” en otra.

- Diseñan representaciones concretas o visuales para la información.
- Demuestran dominio para el diseño.
- Manifiestan interés y condiciones para convertirse en artistas plásticos, fotógrafos, ingenieros, diseñadores, cineastas, arquitectos, críticos de arte o estudiantes de carreras con características visuales.
- Crean nuevas formas de medios visual-espaciales u obras de arte originales.

Este tipo de inteligencia espacial está presente en toda actividad humana y es difícil limitarla a una lista de cualidades o características.

Sugerencia de actividades

Muchas personas, desde que son niños o jóvenes, no se atreven a utilizar los recursos visuales porque sienten que no son hábiles para el dibujo o la presentación estética de los objetos; pero es importante animarlos para que puedan encontrar sus propias formas expresivas y educar su mirada, no sólo para aprender sino para disfrutar de los goces que este tipo de capacidad visual puede proporcionar al sujeto.

Algunos de los recursos visuales que pueden ser empleados para ayudar a agudizar su visión y abrirse al conocimiento visual son:

La elaboración de diagramas de flujo y organizadores gráficos, que describen la estructura de los conceptos y simbolizan la dirección de las ideas y las acciones a seguir. Cualquier tipo de materia —ya sea historia, español, ciencias sociales y naturales— puede presentarse en esta modalidad.

Los diagramas pueden realizarse con diferentes materiales, tamaños y colores, con lo cual se enriquece la posibilidad visual de representación. Incluso si los contenidos lo ameritan se pueden elaborar en cortinas de baño o plásticos sobre el piso, y hacer que, cinestésicamente los niños y jóvenes caminen materialmente sobre los contenidos expresados así.

Hacer las propias notas y elaborar los cuadernos escolares con subrayados y dibujos, utilizando diferentes colores para los conceptos, ilustrarlos por el propio niño los hace más agradables a la vista y permiten que el niño los sienta más suyos.

Desde hace mucho tiempo la elaboración de los cuadros sinópticos y últimamente la técnica de realizar mapas conceptuales, son formas ricas para poner en papel los conocimientos que deben aprenderse y darles importancia según la jerarquización, el orden, el tamaño y tipo de letra que se emplea, permitiendo que visualmente se aprenda algo más que palabras.

La visualización, que es la capacidad para construir o evocar imágenes visuales mentalmente, es un gran recurso para fomentar la creatividad.

¿Cuántas veces un gran invento, un diseño, un descubrimiento comienza por una visualización? Recordemos el rayo de luz en el que viajó Albert Einstein para su Teoría de la relatividad; también el químico alemán Fredrich August Kekule, mientras contemplaba el fuego de su chimenea, imaginó unas serpientes y cómo al retorcerse se mordían la cola: con ello se le reveló la estructura molecular del benceno, y así, ayudando a nuestros alumnos a imaginar cosas paralelas y luego dándoles forma práctica, pueden hacerse ejercicios de imaginación que estimulen a jóvenes y niños.

Estimularlos a que produzcan sus propias imágenes mentales e imaginar mundos fantásticos y virtuales, con nuevos escenarios para sus películas de superhéroes, utilizar la fantasía que les proporciona la televisión, el cine y las nuevas tecnologías, para que posteriormente ellos mismos inventen cómo

harían un programa, una película o un diferente Castillo de Hogwarts , para convertirlo en una nueva escuela de magia. Invitarlos a hacer su colección de imágenes de futbol, carreras, artistas, motos, etcétera, y que creen sus propios modelos dibujos o colecciones de símbolos y con chicos mayores o adolescentes que inventen su propia simbología (por ejemplo para el Metro) para expresarse por medios de signos visuales y simbólicos propios. Jugar memoria con cartas o juegos de tablero y baraja.

Los recursos visuales son de gran utilidad para niños con problemas para memorizar, se pueden idear formas variadas para que escriban los contenidos que deben aprender con distintos colores, o colocando las palabras sobre dibujos, alargando ciertas letras para que puedan ser recordadas por su deformación, subrayarlas o introducirlas en cuadros.

Uno de los grandes campos profesionales donde se pueden encontrar personas con este tipo de inteligencia es la arquitectura, por lo que cualquier juego de construcción de madera u otro material puede ser un gran aliado de los padres para que los niños desarrollen este tipo de inteligencia, ya que deben visualizar lo que van a construir ya sea un edificio, carretera, circo, gimnasio etcétera o luego utilizar las maderas para realizarlos, enseñarles a “pensar como un arquitecto” y pedirles que inventen restaurantes, parques de diversiones, zoológicos o canchas para juegos, según la edad e intereses de los pequeños.

Las burbujas de jabón pueden ser de mucha utilidad para observar su trayectoria, seguiría con la mirada y posteriormente tratar de plasmarla en un papel a través de una línea.

Indiscutiblemente, el fomento de las artes visuales como la pintura, el dibujo, la escultura, el collage, el diseño, la creación de títeres, son actividades que ayudan a desarrollar este tipo de inteligencia.

Ni qué decir de las imágenes audiovisuales, que proporcionan los medios de comunicación y las nuevas tecnologías de la información, pues son una fuente casi inagotable de actividades que los padres pueden realizar con sus hijos y todos los adultos interesados en mejorar sus conocimientos de tipo visual.

Las imágenes audiovisuales nos acompañan constantemente en nuestra vida cotidiana: las encontramos en los anuncios publicitarios, los medios de comunicación, el dinero con el que pagamos, las estampillas de correo, etcétera. Las imágenes nos sorprenden con sus infinitas posibilidades comunicativas.

Podemos definir una imagen como un conjunto de estímulos visuales que se organizan de manera intencional para provocar en los sujetos una serie de percepciones y reacciones, que no se lograrían si estos estímulos se presentaran por separado.

La imagen puede representar objetos, personas o cosas, que correspondan a la vida real o sean una creación abstracta. La imagen supone una organización (mejor o peor lograda) que nos transmite una idea, un sentimiento, un mensaje que puede evocar algo inexistente o fantástico, invitar a una reflexión o facilitar un aprendizaje.

Sobre las posibilidades didácticas que ofrecen las imágenes, padres y maestros que deseen utilizarlas en forma constructiva, aprovechando el interés que tienen en ellas niños y jóvenes, pueden tener presentes las siguientes funciones:

Función de traducción: La imagen puede transformar palabras e ideas en símbolos visuales y viceversa. Las imágenes visuales pueden ser una fuente de reflexión verbal. Una actividad que puede sugerirse es que los chicos hagan historias de alguna imagen o presentarles un poema, un fragmento de música, una frase publicitaria, etcétera, y pedirles que lo ilustren con las formas y colores que éstos le sugieren.

Función comunicativa: La imagen tiene la posibilidad de transmitir sentimientos y actitudes incluso mejor que la palabra. Una posible actividad es provocar la reflexión acerca de los múltiples mensajes que una sola imagen puede aportar a diferentes personas, ya sea un anuncio publicitario, imagen religiosa u obra de arte.

Función demostradora de procesos: Las imágenes permiten estudiar distintos momentos de un proceso, captando los más significativos, como las fases de producción de un objeto, el crecimiento de un niño, de una planta o un animal. Existen muchos materiales, como diapositivas o videos, que apoyan los temas curriculares donde se presentan procesos históricos, biológicos o físicos, y que pueden ser un gran apoyo para la enseñanza.

Es importante también que los chicos produzcan sus propios materiales, grabando, fotografiando, dibujando o recortando imágenes. Para ello se puede recurrir a la sensibilidad de las nuevas generaciones en el manejo de estos lenguajes, mismo que puede enriquecerse a través de la alfabetización audiovisual.

Función de observación: Hay muchos datos de la realidad que no son posibles de ver a simple vista. Con ello la imagen ofrece la posibilidad de conocer formas, estilos, hechos, detalles. Asimismo pueden estimularse las posibilidades cognoscitivas de las nuevas generaciones si se les ofrecen actividades dirigidas a registrar con grabadoras, fotografía o video la historia oral de su comunidad, entrevistando a las personas mayores, así como ilustrar los lugares de interés histórico y cultural, entre otras actividades donde se combine la observación y el uso de los medios y nuevas tecnologías.

Función simplificadora: La imagen visual simplifica realidades complejas, ahorrando explicaciones a través de esquemas y diagramas. Es tal vez la función más ampliamente conocida de las imágenes: los libros de texto tienen varios ejemplos de ello. Para que los niños y jóvenes puedan aprovechar al

máximo estas posibilidades se les puede pedir que los analicen y después hagan su propio esquema, que ilustren con colores y formas sus cuadros sinópticos.

Función comparativa: Es útil para conocer aspectos diferentes de una realidad, ya que se pueden comparar contrastes y semejanzas. Las imágenes, ya sea en fotografía o video, son un recurso insustituible para mostrar las diferentes culturas, las diferencias tribales, las costumbres y ritos de otros pueblos

Función de acceso al pasado: Está compuesta por documentos visuales que constituyen una memoria histórica de la sociedad. Padres y maestros tienen en el ámbito cinematográfico uno de los recursos audiovisuales más ricos y pertinentes para mostrar épocas, ambientes, paisajes, relatos, acontecimientos históricos, etcétera. Aun con producciones cuya temática es ajena al tema curricular, el material audiovisual puede utilizarse como recurso si se puede enseñar a observar construcciones, lenguaje y costumbres, comparar y transferir conocimientos.

Función de acceso a aspectos inaccesibles o extraterrestres: Estas funciones se refieren a las imágenes que pueden ser vistas con microscopios, telescopios, rayos láser o fotografía Killian. Este tipo de información resulta siempre interesante y puede despertar el interés de los chicos en los diversos temas, utilizando la imagen como invitación para buscar y profundizar más en los libros. Cualquier imagen que vemos nos impacta de alguna manera, unas nos gustan, otras no, esta respuesta personal tiene mucho que ver con la composición de dicha imagen, es decir, con el número de objetos y la distribución espacial en la que son presentados y a esto agreguemos de qué color son, cómo están iluminados, cuál es su escala o tamaño, el encuadre y el ángulo desde el cual fueron tomados.

La composición es el paso muy importante en la resolución del problema visual, comprende una serie de decisiones por parte del hacedor de la imagen que impactan el propósito y el significado. Con ella se combina un diseño, colores y contornos, tonos y proporciones relativas y este proceso de creación ofrece significados similares a la mayoría de las personas en mayor o menor grado.

La composición es un factor clave en el análisis y lectura de una imagen, debemos pensar que todos los elementos que la conforman fueron decididos por el realizador de la imagen, el cual quiso expresar una idea, un sentimiento o un hecho, con el que trata de motivar, inducir o impactar a otros. El análisis de estos elementos que conforman la imagen es lo que nos ayuda a "leer" el o los mensajes que nos transmite.

Algunos de los principales elementos que debemos observar en el estudio de la composición de una imagen son el punto y la línea.

El punto es la unidad más simple de la comunicación visual y ejerce una gran fuerza sobre el ojo. La distribución de los puntos sobre una superficie forman maneras de percibir las imágenes que responden a las leyes de la Gestalt, (ejemplificar) así los puntos colocados en determinada posición y cercanía forman configuraciones, yuxtaposiciones y perspectivas, pero sobretodo determinan un foco de atracción.

En cada imagen esta zona de mayor impacto, donde el ojo se fija más intensamente y logra ser el foco de mayor atención, suele contener la esencia de la imagen o la concentración más importante del mensaje, esta propiedad de atracción es muy utilizada sobre todo por los publicistas con el fin de enviar un mensaje y posicionar su marca.

La línea puede definirse como un punto en movimiento, es una gran fuente de energía dentro de las artes visuales. Con ella se determina la direccionalidad

de la mirada y en muchos casos la personalidad del autor y su intención artística.

Las líneas describen los tres contornos básicos: el cuadrado, el círculo y el triángulo equilátero, con cada uno de ellos se determina una dirección, con el cuadrado las direcciones van hacia lo horizontal y lo vertical, los lados del triángulo determinan la diagonal y el círculo las curvaturas, todas estas formas pueden identificarse en cada imagen siendo algunas de ellas características de algunos artistas y de creativos de la publicidad.

Las líneas pueden ser rectas, curvas, quebradas, onduladas, etcétera, conjugadas en combinaciones infinitas, cada una de las direcciones visuales tiene un fuerte significado y es muy útil para confeccionar imágenes y otorgarles simbolismos. Simplemente por el predominio de ciertas líneas en una composición se despiertan algunas sensaciones, que desde luego esta correspondencia no es absoluta.

Así tenemos que el predominio de la línea horizontal provocan: calma, sosiego, tranquilidad, etcétera:

Predominio vertical: elevación, fortaleza, grandeza. Predominio

diagonal: dinamismo, sugestión, alejamiento. Predominio de

oblicuas abiertas hacia arriba: exaltación, expansión. Predominio de

oblicuas abiertas hacia abajo: depresión, pesadez.

Predominio de circulares entrecruzadas con verticales y horizontales: complejidad, confusión.

En una composición aquello que rompe con la regularidad sirve para atraer con mayor fuerza la atención del espectador. Existen reglas que pueden ayudar a la persona que está creando trabajos de composición. Por ejemplo

para seleccionar un centro óptico desde el cual puedan fijar la línea del horizonte, conviene situarla en el comienzo del tercio superior o del tercio inferior, pero no hacerlo justo en medio porque se pierde fuerza para percibir el objeto.

Gran parte del juego de la composición, consiste en hacer percibir al espectador la figura y el fondo y con ello definir lo que es importante en esa determinada imagen y ofrecer un mensaje visual implícito o explícito que él debe comprender.

Uno de los elementos de las imágenes que ejerce mayor atracción desde que somos niños es el color. Desde pequeños percibimos y aprendemos de las formas, los colores, las emociones y las sensaciones, antes de que éstos se vuelvan palabras. El color acompaña a los niños en sus juegos. En la escuela le enseñan sus nombres: pronto logra identificarlos y aplica ese conocimiento a sus juguetes y objetos de su ambiente, e incluso una de sus actividades preferidas es colorear, lo que muestra que el uso del color es de vital importancia en su formación educativa y artística

El color es el reflejo de la luz, es una experiencia sensorial que depende de la longitud de onda y la cantidad de luz que se refleja en los objetos; por eso en distintas horas del día o con luces de distinta intensidad puede variar la percepción de los colores de los objetos de nuestro entorno, creando además sombras y claroscuros. En la percepción de los colores debemos identificar el nivel de tonalidad, que depende de la luz que ilumina el objeto y es el estímulo que nos permite diferenciar un color de otro, por ejemplo el rojo del amarillo, y es muy utilizado para crear atmósferas en diferentes películas y utilizado por artistas para provocar emociones.

Lugares en distintas latitudes, bañados con diversas intensidades de luz solar, reflejan en sus ambientes y en sus riquezas naturales una profusión de colores característicos de ese país, que van formando parte de la cultura de un pueblo.

Por ello diversos artistas logran plasmar en sus pinturas ambientes sombríos o luminosos o llenos de contrastes, como son muchos de los cuadros de artistas mexicanos cuyas obras están pletóricas de color, acorde con la variedad de pájaros, plumas, flores, árboles, peces, mercados mexicanos, pueblos con casas multicolores, muy del gusto e idiosincrasia de las comunidades indígenas.

Negro: Muerte, feo, noche, profundo, odio, pesado, miedo. Blanco: Paz, ligero, virtud, inocencia, bondad, salud. Rojo: Inquietud, amor, caliente, placer, fuerte, agresivo. Gris: Tristeza, fatiga. Azul: Felicidad, masculino. Rosa: Femenino. Verde: Esperanza

El color aun sin palabras promueve emociones, sensaciones, ideas e incluso estados de ánimo, y actualmente -con la proliferación de medios de comunicación y nuevas tecnologías- a través del color son enviados muchos mensajes que nos impactan y que no nos detenemos a desentrañar. La alfabetización audiovisual considera que es aprendiendo de nuevo a mirarlos, en relación con otros elementos y en la forma en que son utilizados, como podemos leer la imagen y descubrirlos con toda su capacidad comunicativa.

La inteligencia Visual-Espacial varía de manera dramática de individuo a individuo. Algunos no podemos crear imágenes mentales realistas y otros pueden hacerlo con detalles vívidos. Pensamos y expresamos esta inteligencia a través de los dibujos, pinturas, esculturas, el arreglar objetos y navegar por el espacio. A los que son fuertes en esta inteligencia les gusta dibujar, diseñar, combinar colores, arreglar objetos y por lo general tienen buen sentido de orientación. Algunas formas de esta inteligencia incluyen la interpretación y creación de mapas, la decoración, diseño de páginas y creación de colages. Algunas personas que podríamos considerar “modelos” de esta inteligencia son:

Gary Kasparov (campeón de ajedrez)Euclideo (geómetra)Cristóbal Colón (navegante)Leonardo DaVinci (Pintor)Agustin Rodin (escultRichard E. Byrd (Explorador)

La inteligencia Visual-Espacial no solamente es útil en las clases de arte, también se utiliza en la geografía, en las matemáticas (por ejemplo en el área de geometría), en las ciencias, entre otras.Los alumnos “fuertes” en esta inteligencia aprenden y recuerdan a través de la vista con material como gráficos, modelos, dibujos, fotografías, animaciones, películas y videos. Se benefician de las oportunidades que se les da para expresarse o crear reportes en formatos visuales y con la creación de íconos que representen contenido por lo que disfrutan de la creación de mapas conceptuales.Desarrollamos esta inteligencia si hacemos que los alumnos creen mapas, diagramas, tablas, modelos de dos y tres dimensiones, dibujos, y videos. Para desarrollarla exploramos elementos del arte incluyendo el color, la luz y las sombras, las líneas y formas, los patrones y diseños, la textura.

También desarrollamos esta inteligencia a través de otras inteligencias por ejemplo haciendo que los alumnos creen ritmos correspondientes a patrones, escriban sobre arte o usen la naturaleza como tema.

Se pueden emplear estas estrategias para ayudar a sus hijos o alumnos a desarrollar su inteligencia Visual-Espacial:

Estrategias de Relación Espacial: A través del uso de organizadores gráficos con los cuales se va a mostrar de manera visual la interrelación de información. Por ejemplo se pueden emplear los mapas conceptuales (Inspiration es un excelente software para la creación de mapas conceptuales y otros organizadores gráficos.) Estrategias para introducir datos de manera visual: Algunos ejemplos son las gráficas y tablas, en las que los alumnos cuantifican y simbolizan los datos de manera visual. Por ejemplo crear una gráfica en la que se vea el número de niños y niñas en el salón. El modelar y

demostrar algo, generalmente instrucciones, es muy útil ya que los alumnos que no comprenden una descripción pueden ver qué es lo que se desea. Por último, también se puede usar una amplia variedad de apoyos visuales para llegarle a los alumnos “visuales”. Cosas como películas, multimedia, televisión, Internet y hasta el pizarrón.

Estrategias de imágenes visuales: Un ejemplo: Los alumnos cierran sus ojos y visualizan lo que les está describiendo su profesor. Las escenas deben ser muy vivas. Esta estrategia puede ser muy buena para antes de escribir una composición. Otro ejemplo es cuando los alumnos cierran sus ojos y se visualizan realizando alguna actuación y mentalmente van corrigiendo los errores y mejorando. Esto ya forma parte regular del entrenamiento de atletas, bailarines y actores.

La poseen en alto nivel la gente de campo, botánicos, cazadores, ecologistas y paisajistas, entre otros.

Se da en los niños que aman los animales, las plantas; que reconocen y les gusta investigar características del mundo natural y del hecho por el hombre.

¿Cuáles son sus características?

Estas son algunas características elementales de esta Inteligencia:

- ☐ Percibir la realidad, apreciando tamaños, direcciones y relaciones espaciales.
- ☐ Reproducir mentalmente objetos que se han observado.
- ☐ Reconocer el mismo objeto en diferentes circunstancias; la imagen queda tan fija que el individuo es capaz de identificarla,

independientemente del lugar, posición o situación en que el objeto se encuentre.

- Anticiparse a las consecuencias de cambios espaciales, y adelantarse e imaginar o suponer cómo pueda variar un objeto que sufre algún tipo de cambio.
- Describir coincidencias o similitudes entre objetos que lucen distintos; identificar aspectos comunes o diferentes en los objetos que se encuentran alrededor del individuo

¿Quiénes la poseen en mayor medida?

Escultores

Pintores

Navegantes

Guías turístico

¿Cómo estimularla?

- Realizar diagramas y gráficos.
- Crear imágenes mentales, inventando mundos fantásticos y virtuales.
- Jugar a ser arquitecto. Utilizar diferentes materiales y visualizar lo que quieren construir con ellos: casa, edificio, carretera...
- Jugar al ajedrez.

Unos ejemplos de tareas donde entra en juego la inteligencia espacial:

Organizar las cajas, libros y paquetes en un trastero. Mentalmente realizas las combinaciones de distribución de todos los elementos y eliges la óptima, la que ocupe menos espacio o te permita tener los más utilizados a mano.

Orientarse en los desplazamientos. Visualizas que caminos tomas y eres capaz de reproducir otra perspectiva que te permita elegir el camino más rápido o el que te interese, porque la perspectiva que te estén mostrando la vista sea confusa. Reconocer formas en distintas posiciones y orientaciones.

Interpretar mapas, memoriza y es capaz de asociar rápidamente los símbolos en dos dimensiones del mapa a los elementos en tres dimensiones que va identificando.

¿Qué puedo hacer para mejorar mi inteligencia espacial?

Puedes hacer muchos tipos de ejercicios. Te podemos proponer varios que hemos practicado, al principio da pereza y consumen mucho intelecto, pero con el paso del tiempo se va cogiendo habilidad y se realiza con el menor esfuerzo:

Intenta visualizar mentalmente determinadas figuras u objetos desde otra perspectiva. Observa esa silla como si estuvieras al otro lado, cómo la verías.

Cuando conduces o paseas, acostúmbrate a visualizarte sobre un mapa, teniendo en mente continuamente dónde está el norte o determinada referencia. Por ejemplo, si te gusta correr, comprueba si lo que has visualizado mentalmente se ajusta a la realidad, si tu trayectoria es la correcta. Calcula el ritmo al que andas o corres, qué distancia llevas recorrida, afortunadamente ahora hay relojes GPS como éste que te ayudan a comprobar in situ todo lo anterior, incluido mapas, así como aplicaciones de móvil como endomondo o runtastic.

Atrévete a calcular los metros cuadrados de las habitaciones, terrenos, etc.

5. Dimensiones de la inteligencia espacial

La Inteligencia Espacial, es la capacidad para percibir con exactitud el mundo visual, realizar transformaciones y modificaciones a las percepciones iniciales propias y recrear aspectos de la experiencia visual propia, incluso en ausencia de estímulos físicos apropiados, y de crear nuevas formas. Gardner dice que si bien entre espacio y mundo visual parece haber una correlación directa en la inmensa mayoría de seres, no es menos cierto que el espacio tiene una relación equivalentemente significativa en el mundo no visual: un ciego puede tener inteligencia espacial desarrollada del mismo modo que existe desarrollo lingüístico en personas con capacidades auditivo orales inhibidas. Considera que lo esencial es la habilidad para percibir una forma u objeto. Una forma de medir el desarrollo de esta habilidad es copiando un objeto y las dificultades para lograrlo ayudan a ver las carencias existentes. Un paso superior que implica entrar del todo en el dominio espacial supone solicitar una vista de cómo se vería el objeto desde un punto que esté fuera de la posibilidad de la experiencia vivencial, lo que supone rotar y manipular el objeto “mentalmente”.

“Gardner afirma que existe una faceta final de la inteligencia espacial que la relaciona con experiencias aparentemente lejanas. La primera de estas manifestaciones es la capacidad metafórica para establecer analogías entre ámbitos remotos a través de imágenes de alcance amplio. Lo que está fuera de discusión es que la inteligencia visual o espacial contribuye al pensamiento científico y artístico. Si su rol es prioritario es fuente de duda”.

6. Desarrollo de la inteligencia espacial

Jean Piaget proporcionó el primer cuadro general del desarrollo espacial y lo consideró como parte integral del retrato general del crecimiento lógico. Habló del entendimiento sensomotor del espacio que surge durante la infancia existiendo dos habilidades centrales, las trayectorias observadas de los objetos y la capacidad para encontrar el rumbo entre sitios. Distinguió luego entre conocimiento figurativo, donde se retiene la configuración de un objeto, y conocimiento operativo, donde se hace hincapié en transformar la configuración, marcando una línea entre configuración estática y operación

activa. La progresión regular pasa así de la habilidad para moverse en el espacio hasta la habilidad del que comienza a caminar para formar imágenes mentales estéticas, para pasar luego a la manipulación de éstas, hasta la capacidad del adolescente para asociar relaciones espaciales con declaraciones preposicionales donde termina uniendo las formas lógico matemática y espacial en un solo sistema geométrico o científico. Nuevas investigaciones más recientes indican que lo mas difícil para los niños (y quizá no sólo a ellos), es integrar un conocimiento adquirido fragmentariamente en un plan espacial, en una sola estructura organizada globalmente. Dicho de otra manera, el desarrollo, percepción y entendimiento del espacio que logra con la experiencia, resulta difícil de expresar por medio de un código simbólico sea este un mapa, plano, dibujo o narración verbal. Concluye que los sistemas de representación espacial son igualmente accesibles a la experiencia visual o táctil y que no existe por fuerza una relación privilegiada entre la entrada visual y la inteligencia espacial.

7. Importancia y uso de la inteligencia espacial

El progreso en algunos dominios simplemente no existiría sin ella y a otros dominios les proporciona una buena parte de su necesario ímpetu intelectual.

El conocimiento espacial puede servir como un instrumento útil, un auxiliar para el pensamiento, un modo de capturar información, un modo de formular problemas o el propio medio de resolverlos. Hay quienes consideran que habiendo alcanzado un individuo una facilidad verbal mínima, su destreza en la habilidad espacial determinará hasta donde progresará en las ciencias. El lenguaje del espacio o pensar en el medio espacial es pensar en tres dimensiones y es como aprender un idioma extranjero. El número 4 ya no es más un dígito mayor que el 3 y menor que el 5, sino el número de vértices y de caras de un tetraedro; seis es el número de aristas de un tetraedro, el número de caras de un cubo, o el número de vértices de un octaedro. Gardner considera que el área donde las habilidades de la inteligencia espacial se manifiestan más puras es en la práctica del ajedrez, pues requiere un alto poder de concentración, conocimiento, memoria e imaginación.

Considera que la inteligencia espacial y lógico matemática son las dobles contribuyentes, en las que su importancia relativa difiere según cada situación individual. La centralidad del pensamiento espacial en las ciencias podría ser subestimado, pero donde no lo puede ser es en el dominio de las artes. En las artes en general aparecen como tema las cualidades del mundo perceptible, y ello nos enfrenta al mundo no sólo visual sino al de todos los sentidos. Lo visual espacial sí es su centro y la observación esmerada del mundo cotidiano es siempre un buen inicio, las facultades a desarrollar son, por lo tanto, las capacidades de percepción y recuerdo, para poder percibir algo es necesario tener su distinción previa, es decir, observar será un acto fructífero si existe una intención que lo guíe. “Transversalmente, a través del tiempo y de las diferentes culturas, la inteligencia espacial se ha manifestado a través de las artes, oficios, juegos y deportes si bien existen manifestaciones de ella que son propias de algunas sociedades. Por ejemplo, el pueblo puluwat de las islas Carolinas de los Mares del Sur, en un ambiente climático y geográfico radicalmente distinto, presenta habilidades espaciales muy desarrolladas. El movimiento de las estrellas en el cielo con sus puntos de salida y entrada en el horizonte, el conocimiento geográfico y el conocimiento de la navegación les permiten encontrar su camino entre millares de islas. Con las estrellas, el navegante, como el invidente, no puede ver las islas, pero ha aprendido dónde se encuentran y cómo mantener en su mente sus ubicaciones y sus relaciones. Esta cosmovisión se caracteriza por su abstracción. Como señala quien los estudió: Deben integrarse muchas categorías de información en un sistema cuyos diversos elementos se complementen entre sí para lograr un nivel satisfactorio de exactitud y confiabilidad. Otra característica de las habilidades espaciales es que éstas se logran en individuos mayores y la arquitectura solo confirma la regla: mientras el pensamiento lógico - matemático se vuelve más frágil en la etapa tardía de la vida y también peligra la inteligencia cinestésico-corporal, al menos determinados aspectos del conocimiento visual y espacial parecen conservarse vigorosos, en especial entre individuos que los han practicado en forma regular durante sus vidas.

8. Organización espacial. Llamamos espacio al lugar donde se sitúan los objetos y al marco físico de referencia de la actividad humana. Cualquier acción se sucede en un orden determinado y es realizada en un espacio externo, que es interiorizado por el sujeto, constituyendo el denominado espacio psíquico. La organización espacial no es en modo alguno innata; por el contrario, se adquiere a través de la superación de una serie de etapas que terminarán en una concepción espacial adulta hacia los doce años aproximadamente (A. LAPIERRE). Según J. PIAGET, en los primeros cuatro meses el niño presenta una noción espacial, rudimentaria, constituida de espacios separados, independientes entre sí, puede hablarse del espacio oral, manual, visual, etc., sin que el niño haya asumido aún la unión en un espacio objetivo único. Estos espacios heterogéneos se fusionarán posteriormente, dando lugar al espacio global, hacia los dieciocho meses, y a una mayor diferenciación entre el yo corporal y el mundo exterior (STERN). Esta separación entre el propio cuerpo y el espacio en el que está incluido se consigue mediante la discriminación entre las percepciones exteroceptivas (visión o audición de un objeto o sonido exteriores) y las propioceptivas (sensibilidad de la situación de músculos y articulaciones durante el movimiento). El espacio, que en el primer año se reduce para el niño al ámbito del espacio próximo donde desarrolla sus movimientos, pasa hacia el segundo año a un espacio topológico que perdura aproximadamente hasta los cinco o seis años, en el cual puede ya establecer las relaciones espaciales de distancia, ordenación, continuidad, desplazamientos e inclusión, con respecto a un solo punto de referencia. El espacio proyectivo, que aparece entre los seis y nueve años, incorpora las nociones de perspectiva y proyección entre distintos objetos y figuras entre sí, y más tarde, entre los siete y los doce años, aparecen la representación espacial, la proporcionalidad y el descubrimiento de la operación geométrica de la medición (A. LÁZARO), lo que culmina la maduración espacial. Por tanto, denominamos organización espacial al proceso desarrollado a lo largo de la infancia, que proporciona:

- Toma de conciencia del propio cuerpo en relación con el exterior.
- Orientación del sujeto con respecto a los objetos.
- Representación mental del «lugar natural» para el desarrollo del movimiento.

B. El dibujo y la pintura

1. El dibujo

El dibujo es el lenguaje del que proyecta, con él se hace entender universalmente, ya con representaciones puramente geométricas destinadas a personas competentes, ya con perspectivas para los profanos. También se puede decir en otras palabras que es una representación gráfica de un objeto real de una idea o diseño propuesto para construcción posterior.

Aunque actualmente hay muchos artistas que no hacen uso del dibujo, bien porque superponen objetos en el soporte y por tanto no tienen nada que dibujar o porque directamente emborronan con manchas el lienzo, papel o tabla, sin más y poco a poco van apareciendo las formas, al final se percibirán unos contornos que delimitan o separan unas formas de otras en el cuadro. Esto es el dibujo.

El dibujo, como cualquier acción que el ser humano realiza, para conseguir un objetivo con seguridad, exige una técnica, si se quiere dominar la situación. Por tanto, necesita un tiempo de aprendizaje para conseguir dibujar lo que uno quiere y como uno quiere, y no lo que salga.

Atendiendo al material e instrumento utilizado para resolver el dibujo, se puede dibujar con carbón, lápiz, sanguina, grisalla, pincel, pluma, rotulador, tiza o bien con la pintura y color directamente. También se puede hacer con un estilete como en los grabados, rompiendo la capa de parafina, o con el mango del pincel o un palillo como en las ceras si se da un color base. Es decir, cada artista encuentra la forma y manera que mejor va con él y, si no encuentra ninguna adecuada la inventa.

Normalmente, antes de comenzar a pintar un cuadro, es necesario definir qué vamos a pintar y cómo lo vamos hacer, de qué elementos se compondrá y cómo los vamos a colocar. Todo ello se suele resolver mediante dibujos previos de los elementos por separado y en conjunto.

2. Clasificación del dibujo

Existen diferentes clases de dibujo desde las representaciones más simples a las más complejas, las mismas que se utilizan en diferentes modalidades y que nosotros los hemos denominado, clases de dibujo:

Dibujo de natural. Consiste en la representación gráfica mediante líneas y colores de un objeto, animal o cosa simulando la realidad; este tipo de dibujo es más efectivo si se realiza al aire libre tomando como modelo a la naturaleza, por ejemplo, un paisaje.

Dibujo imaginario. Consiste en la retención de imágenes reales o imaginarias, para luego de un proceso de aprendizaje reproducirlas gráficamente, logrando así un juego armonioso de formas, con la finalidad de conseguir el desarrollo de nuestra capacidad creadora. Existen dos modalidades en su ejecución:

- **Dibujo espontáneo**, por medio del cual podemos expresarnos libre y espontáneamente, por ejemplo, realizar un dibujo libre.
- **Dibujo dirigido**, por medio del cual, motivados por un hecho o acontecimiento surgido tratamos de recopilar lo más importante del mismo, para luego narrarlo gráficamente.

Dibujo lineal. Como su nombre lo indica es aquel que en su ejecución predominan las líneas y éstas a su vez determinan las formas; esta modalidad requiere de mucho dominio de dibujo ya que cada línea de por sí posee una expresión propia, por ejemplo, los bocetos de Leonardo Davinci.

Dibujo artístico. Es una de las modalidades más exquisitas del dibujo a tal punto que cada uno de ellos representa la perfección en el dibujo. El dibujo artístico requiere de una serie de requisitos para ser catalogado como tal, dentro de los cuales podríamos mencionar: la composición, la armonía, etc., por ejemplo, los dibujos de Ingres.

Dibujo arquitectónico. Se denomina así a la modalidad del dibujo con el cual se puede proyectar y elaborar diseños arquitectónicos, su ejecución requiere de una gran formación profesional ya que estos dibujos muchas veces son determinantes en la ejecución de grandes proyectos y obras en los cuales se juega muchos intereses económicos y estoas tienen que tener un máximo de perfección. Por ejemplo, los diseños arquitectónicos que hicieron posible la construcción de Brasilia (Brasil) la más moderna del planeta.

Dibujo técnico. Así se le denomina al que tiene que ver con la transmisión de medidas a escala, números, proporciones, distribuciones, ampliaciones, etc. utilizando para ello el dibujo. Su empleo está restringido a los profesionales del dibujo técnico, ya que al igual que al anterior se lo utiliza en grandes proyectos y la ejecución de obras que representan grandes inversiones.

Dibujo de ilustración. Es una de las modalidades del dibujo que sirve para dar imagen a un hecho o acontecimiento, también se lo utiliza para proporcionar o vender algo. Los dibujantes ilustradores son bien cotizados, son ellos los que con ingenio o talento nos inducen a comprar algo: una revista, un producto, etc. dicho en otras palabras nos lanzan el anzuelo a través de sus dibujos y creaciones artísticas, por ejemplo, la revista de. (Disney, 2013)

Dibujo publicitario. Como su nombre lo indica es el que utilizan los diferentes medios publicitarios para obtener algo, su principal objetivo es captar nuestra atención y luego de ello convencernos. Estos dibujantes son muy cotizados ya que en las diferentes campañas publicitarias se invierten mucho dinero.

Dibujo de caricatura. Consiste en la representación humorística de un personaje, animal o cosa para humanizarlo, satanizarlo o hacerlo reír. Los dibujantes de caricaturas son muy escasos, por ejemplo, Los Picapiedras.

Dibujo humorístico. Es la representación de seres, animales o cosas mediante el humor; esta modalidad del dibujo requiere de mucha creatividad, ya que hacer reír es lo más difícil que hay. Por ejemplo, la revista Condorito.

Para aprender a dibujar es necesario aprender a ver y luego aprender a retener las cosas vistas y aprendidas para evocarlas en el momento que sea necesario a través de los gráficos.

La imaginación es necesaria en todas las actividades humanas y el dibujo es quizás, el medio más apropiado para que se manifieste.

Existen diferentes clases de dibujo desde los más simples representados por una sola línea a los más complicados donde se da la sensación de volumen y tridimensionalidad.

3. Técnicas y materiales para el dibujo

A continuación, iniciaremos por conocer las herramientas de dibujo y la manera de emplearlas. El conjunto de técnicas que se utilizaremos podríamos llamarlas procedimientos, ejemplo los lápices de dibujo, los colores, las acuarelas, las témperas, crayolas. Cada una de estas técnicas tiene un modo peculiar para emplearse, así por ejemplo los lápices de colores deben usarse sobre una superficie áspera, en cambio la témpera puede emplearse sobre cualquier superficie. Cada una de estas maneras de usar los materiales se les llama técnicas. Es necesario darse cuenta que para dibujar o para pintar los materiales a usarse son diferentes.

En seguida pasamos a detallar los materiales:

- **Lápices de grafito. (llamados técnicos).** Es una mina que está compuesta por grafito, que es un mineral negro, blando y brillante que está enfundado dentro de trozos de madera (lápices tradicionales) también se pueden utilizar como portaminas, su grosor varía de acuerdo a su finalidad. Estos lápices se dividen en:

- **Lápices duros.** Se llaman así por la dureza de las minas, la misma que al dibujar deja un trazo que no es muy oscuro y no malogra el papel por el otro lado, su empleo favorece en el dibujo técnico, ya que se pueden realizar líneas muy finas y dibujos de mucha precisión.

- **Lápices blandos.** Éstos proporcionan un trazo más ancho y más oscuro, dada su blandura se gasta rápido, pero a pesar de ello dan un acabado muy atractivo. Esta característica es favorable al realizar sombreados. Los lápices por general suelen tener la misma apariencia por fuera, pero por dentro es necesario reconocerlo por el número de la mina que lo lleva incluido, así podemos encontrarnos con: los blandos que llevan la letra “B” y que están numerados del 1 al 10; los duros que llevan la letra “H” y que también están enumerados del 1 al 10 y; por último, están los semiblandos que llevan las letras “HB” y no llevan enumeración.

En cuanto más alto sea el número, más blando o más dura será la mina. Una buena recomendación sería utilizar un lápiz 2B y un 3H de acuerdo al dibujo que se piense realizar.

- **La tinta china.** Es uno de los materiales más tradicionales, se la utiliza para realizar trabajos de gran belleza se lo puede aplicar en cualquier material, incluyendo cartón, telas, etc.

También se la puede emplear mezclándola con agua para poder conseguir diferentes tonalidades (este procedimiento se lo conoce con el nombre de la técnica de la aguada).

- **Las reglas.** Son instrumentos que se utilizan para medir y hacer líneas. Existe una gran variedad de ellas, unas son biseladas, otras milimetradas, las hay curvas, etc. Las más utilizadas son de 20 y 30 cm por lo general; son de plástico transparente. Existen otras reglas llamadas “T” que son utilizadas para hacer planos por dibujantes profesionales.

- **Las escuadras.** Son de los mismos materiales que el de las reglas, vienen en una variada gama de colores, su transparencia le permite al dibujante proyectar las nuevas líneas por encima del dibujo que se está dibujando. Las más usadas son las de 45°.
- **Los compases.** Son instrumentos para construir círculos y semicírculos. El juego comprende un compás de puntas fijas, otro de piezas intercambiables para usarlo con lápiz o con tinta.
- **Las cartulinas.** Las que se adecuan para trabajar son aquellas de superpie áspera, que sirve para lograr mejores texturas en nuestro trabajo. Las cartulinas satinadas (brillosas no sirven para el dibujo con lápiz, pero son excelentes para dibujar con tinta china). Las cartulinas especiales para el dibujo son las cartulinas de hilo y canson.
- **Los papeles.** Los que se van a emplear para dibujar con lápiz deben ser un poco ásperos y de un grosor apreciable.
- **Otros accesorios.** El tiralíneas, plantilla de curvas, plumas, plumillas, pinceles, sacapuntas, el perfilador (lija fina), el esfumido (lápiz de papel) para esfumar sombras.
- **Elementos de corrección:**

El más importante es la goma de borrar y, son de dos tipos: uno blando que sirve para eliminar trazos de lápices duros y no estropean la superpie del papel (borrador de papa) y, el otro menos flexible y más duro que sirve para desaparecer trazos de lápices blandos y defectuosos.

4. El niño y el dibujo

El dibujo no se enseña, el dibujo infantil debe ser expresado con libertad buscando la creatividad de él. Es importante respetar la espontaneidad y la naturalidad de los niños. En estas primeras etapas de los dibujos es aconsejable que les corrija ni les imponga reglas ni técnicas de dibujo. El dibujo infantil debe ser expresado con libertad y no como obligación. No es bueno frenar la creatividad de los hijos. La censura sólo limitará su creatividad en esta etapa.

Casi todas las ideas de los niños pueden expresarse en sus dibujos. Las actividades gráficas y plásticas representan un auténtico lenguaje para los niños. Les enseñarán a desarrollar sus habilidades motrices, les darán más libertad de expresión, y enriquecerán su mundo. El contacto con distintos materiales estimulará sus ideas y su expresividad.

Cuando se estimula al niño a que dibuje le estará ayudando a que desarrolle su percepción, su emoción e inteligencia. El niño contará con más medios para expresarse y adquirirá más práctica y experiencias. La potencialidad creativa que tiene un niño es enorme, pero no siempre se reconoce eso ni se le ofrece la oportunidad de ponerlas en práctica.

Una buena forma para estimular al niño a que dibuje es creando un espacio, un rincón del aula para colgar sus dibujos e invitar a los demás para que vengan a apreciar los dibujos.

5. Interpretando los dibujos de los niños

Cada trazo que dibuja un niño alberga mensajes, cada línea cada rasgo que el niño dibuja nos puede dar informaciones acerca de su personalidad, nivel de inteligencia, creatividad, de habilidad, coordinación e incluso de su estado de ánimo, si es o no positivo, la especialista canadiense Nicole Bedard en su libro “Como interpretar los dibujos de los niños”, afirma que a través del dibujo, el subconsciente del niño se transparenta permitiendo a los demás conocer y acceder importantes aspectos de su vida interior. Según los psicólogos de la Unidad de Desarrollo Psicológico y Educativo es necesario tener en cuenta que un dibujo es importante pero no define todo. Es una expresión de sentimientos y de deseos que pueden ayudar a saber, por ejemplo, como se siente el niño respecto a su familia, a su escuela, etc. A través de los dibujos de los niños se puede observar detalles que a una persona mayor le puede pasar inadvertidos. El dibujo puede ser, en la infancia, un canal de comunicación entre el niño y su mundo exterior. La primera puerta que el niño abre a su interior.

- **Posición del dibujo:** todo lo que dibuja el niño en la parte superior del papel está relacionado con la cabeza, el intelecto, la imaginación, la curiosidad y el deseo de descubrir cosas nuevas. La parte inferior del papel nos informa sobre las necesidades físicas y materiales que pueda tener el niño. El lado izquierdo indica pensamientos que giran en torno al pasado, mientras el lado derecho al futuro. Si el dibujo se sitúa en el centro del papel representa el momento actual.
- **Dimensiones del dibujo:** los dibujos con formas grandes muestran cierta seguridad, mientras los de formas pequeñas suelen estar hechos por niños que normalmente necesitan de poco espacio para expresarse. Pueden también mostrar a un niño reflexivo, o con falta de confianza.
- **Trazos del dibujo:** Los continuos, sin interrupciones, suelen denotar un espíritu dócil, mientras el borrado o cortado puede revelar a un niño algo inseguro e impulsivo.
- **La presión del manejo:** una buena presión indica entusiasmo y voluntad. Cuanto más fuerte sea, más agresividad existirá, mientras cuanto más superficiales demuestra falta de voluntad o fatiga física.
- **Los colores del dibujo:** el rojo representa la vida, el ardor, el activo; el amarillo, curiosidad y alegría de vivir; el naranja, necesidad de contacto social y público e impaciencia; el azul, la paz y la tranquilidad; el verde, cierta madurez, sensibilidad e intuición; el negro representa el inconsciente; el marrón, la seguridad y planificación. Es necesario añadir que el dibujo de un solo color puede denotar pereza o falta de motivación. Esas pautas son apenas una pincelada dentro del gran mundo que es el dibujo infantil. No debemos generalizarlas. Cada niño es un mundo, así como las reglas de interpretación del dibujo infantil.

6. Fases del dibujo

- **El Garabateo (2 a 4 años):** la experiencia del garabateo es, pues principalmente una actividad motriz, además puede considerarse como un reflejo del desarrollo global.
- **Etapas Pre-Esquemática (4 a 7 años):** En ésta irá ordenando sus garabatos hacia una configuración representativa definitiva.
- **Etapas Esquemática (7 a 9 años):** En esta el niño tiene una relación objetiva con el mundo que le rodea.
- **Realismo (9 a 11 años):** la característica de esta etapa es la reproducción exacta de la realidad, poniendo especial cuidado en los detalles. Es necesario agregar y poner mayor énfasis en esta etapa, por cuanto la mayoría de niños en esta edad requieren una cuidadosa interpretación de los dibujos.

7. Dibujo libre

El dibujo infantil ha sido utilizado por muchos investigadores como índice revelador de las características de la personalidad en desarrollo de los niños. Por dibujo libre se entiende aquel que realiza el niño sobre el tema que desea y en la forma que lo desea. A través del dibujo exterioriza sus ideas, sentimientos, refuerza sus conocimientos e ideales, aporta los elementos necesarios para precisar los conceptos que posee. Es un índice revelador de aspectos de la personalidad en desarrollo del niño, evidenciándose su inteligencia, memoria, riqueza imaginativa, conocimientos del mundo que lo rodea, estados de ánimo, miedos, sueños, deseos satisfechos e insatisfechos, sentimientos, y se realiza además una verdadera catarsis.

El dibujo ha sido utilizado en la Psicología como método de estudio psicológico y como procedimiento terapéutico. Los que sostienen el uso del dibujo como test diagnóstico, consideran que además de obtener el nivel mental, también se obtiene el análisis de la personalidad. El sujeto “proyecta” en su expresión gráfica el dinamismo, pensamiento organizador y afectividad considerando además la importancia del color para el Psicodiagnóstico.

El dibujo constituye un medio espontáneo de expresión del niño. Se ha estudiado la personalidad en desarrollo del niño con la ayuda de este medio de expresión. Hasta los 11 años muchos niños se expresan a través del dibujo. El dibujo no es sólo un medio de expresión sino que favorece la toma de conciencia de conflictos.

Según Martha López (Exploración del Desarrollo Socio emocional e Intelectual en Programa de auto educación) afirma: El dibujo libre desarrolla la expresividad del alumno, la espontaneidad, fortalece la personalidad y favorece la creatividad.

El dibujo libre se entiende aquel que realiza el niño sobre el tema que desea y en la forma que lo desea. A través del dibujo exterioriza sus ideas, sentimientos, refuerza sus conocimientos e ideales, aporta los elementos necesarios para precisar los conceptos que posee. Es un índice revelador de aspectos de la personalidad en desarrollo del niño, evidenciándose su inteligencia, memoria, riqueza imaginativa, conocimientos del mundo que lo rodea, estados de ánimo, miedos, sueños,

De la misma manera se define al dibujo infantil como una forma de actividad simbólica, un medio para conocer el desarrollo intelectual y afectivo del infante.

A través de él podemos determinar el tipo y nivel de aprendizaje que cada niño necesita desarrollar y analizar también sus posibles problemas afectivos. El dibujo de los objetos visibles consiste esencialmente en el registro de las impresiones recibidas a través de la vista. Sin embargo, dado que no es posible presentar en un plano todos los aspectos visibles de un objeto, el arte del dibujo radica en la sugerencia, estimulando la imaginación del espectador para aportar lo que falta en la representación. La elección sobre qué registrar y qué omitir requiere una sensibilidad visual que se desarrolla con la experiencia. Un apunte es un dibujo que sólo muestra, de forma resumida, los detalles esenciales del objeto representado. En un buen apunte, el artista no sacrifica la aproximación de su impresión visual por conseguir un acabado pulido.

Es la técnica más importante y la primera para ofrecer al niño. Las crayolas, los lápices de color y los plumones son algo así como una prolongación de la mano por lo cual “retractan” cada movimiento sobre el papel. Y al variar la tensión muscular se cambia también la tensión de la huella.

El acto para iniciar las actividades con los niños del material es utilizando crayolas gruesas; al cabo de un mes pueden introducirse crayolas delgadas, surtidas y clasificadas por color.

El dibujo libre se divide en tres fases:

Fase de Iniciación: Antes de los 2 años, los niños se sienten atraídos por los lápices y papeles con los débiles garabatos que torpemente consiguen trazar inician el aprendizaje de su manipulación.

Sin embargo al cumplir esta edad se observa todavía en ellos un perceptible desfase entre expresión gráfica y las demás capacidades intelectuales y manipulativas cuya aparición es siempre anterior.

Hay que comprender este hecho teniendo en cuenta que antes de poder utilizar el lápiz necesitan aprender a manejarla.

Fase de Coordinación Sensomotora: Entre los 2 a 3 años los grafismos espontáneos del niño se reducen todavía a unos garabatos desordenados en el papel o simples trazos verticales u horizontales que tampoco siguen orden alguno.

Estos garabatos y trazos corresponden al grado de maduración nervioso y de tonicidad muscular activado.

Al principio cuando le entregamos un papel para que pueda dibujar sitúa los trazos en cualquier parte de la hoja, es decir, no tiene una ubicación preferente. Más tarde hacia los dos años y medio ya es capaz de controlar los movimientos sensomotores dirigidos sobre la superficie del papel esta iniciando de esta manera la acomodación de una acción a un espacio percibido visualmente y adquiriendo con ella la Coordinación Sensomotora.

Fase de Expresión – Acción: Motivación: Hacia los 3 y 4 años si lo dejamos realizar su trabajo trazará un garabato imperfecto cuyo significado sólo nos será posible descubrirlo cuando explique el propio autor.

A esta edad el niño no representa pues un objeto sino la relación que establece con él a través de su acción de allí que no intente realizarlo, como es realmente sino de manera subjetiva ósea como él lo siente. Ejemplo: En el dibujo del niño de 3 años podemos ver una serie de rayas desordenadas y entre cruzadas que el autor nos explica diciendo que es una silla nueva que la han tirado al suelo, poco antes el niño se había caído de su asiento, pues bien escasamente unos minutos después nos vuelve a explicar, el mismo dibujo diciendo que representaba el patio de la guardería.

El dibujo puede indicarnos también el grado en que el niño va complementando la representación de su esquema corporal.

Los avances en el dominio de la expresión gráfica o dibujo son esenciales para que el individuo, en una fase posterior, pueda lograr el aprendizaje de la escritura. Entre los 5 y 6 años el niño se coloca en posición correcta para dibujar, maneja el lápiz con firmeza y sus trazos son continuos y más enérgicos.

C. Pintura

Arte que representa en superficie plana cualquier objeto real o imaginario por medio del dibujo y el color. Los testimonios más antiguos del arte humano son dibujos y pinturas que los primitivos habitantes del planeta dejaron en cavernas prehistóricas, estas pinturas fueron llamadas Rupestres. Desde el punto de vista técnico la pintura se dice que es al fresco cuando se aplica a paredes y techo usando colores disueltos en agua y cal; al óleo cuando ha sido elaborada con colores desleídos en aceite secante, por lo general sobre una tela.

La pintura al pastel se efectúa con lápices blandos y pastosos; la acuarela emplea colores transparentes diluidos en agua; a la aguada se llama el procedimiento de emplear colores espesos, templados con agua de goma y miel; pintura al temple es la preparada con líquidos glutinosos y calientes, en ella se emplea entre otros productos, el agua de cola.

En la llamada de porcelana se usan colores minerales endurecidos y unidos por medio del fuego.

La pintura es la ciencia y el arte de expresar sentimientos, emociones o ideas, mediante imágenes o representaciones objetivas (mundo exterior) o subjetivas (mundo interior), realizadas por un artista llamado "pintor" y plasmadas en una superficie bidimensional, utilizando diferentes sustancias (materiales o "pigmentos") y unas determinadas "técnicas pictóricas". Según la maestría del artista su obra conseguirá, o no, un valor estético.

En la terminología actual la palabra "pintura" es sólo una parte de lo que se conoce como recubrimiento orgánico; éstos incluyen pinturas, barnices, esmaltes, lacas, colorantes selladores y todos los diversos productos accesorios como los solventes.

Estos recubrimientos tienen las siguientes propiedades en grados variables, dependiendo de la composición del recubrimiento: buen flujo y nivelación; proporción de aspersion y grosor de película satisfactorios; secado rápido, alta impermeabilidad, buena adhesión, flexibilidad y dureza, resistencia a la abrasión y durabilidad.

1. Elementos formales de la pintura

El lenguaje plástico no es otra cosa que la utilización por el artista de medios formales que componen la pintura. Los elementos del lenguaje plástico son: la línea, el espacio, el color, la luz y la composición; además se pueden tener en cuenta otros elementos como el movimiento, las proporciones o el ritmo.

La línea

La línea tiene la característica de poder limitar los objetos, fijar la apariencia de las cosas. Mediante la línea se logra la identificación y reconocimiento de las formas, se materializa el recuerdo.

Color

Es la impresión que los rayos de luz producen en la retina del ojo al ser reflejados por un cuerpo. Por extensión, se denomina color a las distintas pinturas que se utilizan para realizar una obra pictórica. El color en pintura es algo más que un fenómeno físico y biológico, es un instrumento principal en la expresión artística que adquiere dimensiones psicológicas o simbólicas.

Composición

Al hablar de composición en pintura o escultura se hace referencia a la ordenación organizada de todos los medios plásticos, materiales y formales, que constituyen la obra pictórica. En definitiva, la verdadera personalidad del artista se revela en la obra mediante la composición.

Espacio

El espacio, en el sentido de "espacio físico", es una extensión ilimitada en la que aparecen los cuerpos materiales.

Como magnitud en la que están contenidos estos objetos materiales actúa sobre las piezas artísticas determinando su forma, junto a otros elementos que contribuyen a la estructura y a la composición estética de las mismas. El espacio es, por tanto, un ámbito inmaterial que forma parte y determina las formas artísticas.

Luz

La luz es el elemento que permite que nuestros ojos puedan apreciar las formas, el color, el espacio, el movimiento, etc. Es la causa material de lo que vemos. Para el hombre, como para casi todos los animales diurnos, es el requisito previo a casi cualquier actividad.

2. Técnicas de pintura

Las técnicas de pintura se pueden dividir en grandes grupos. Por el medio en el cual se diluyen los diferentes materiales para pintar:

- **Óleos:** Cuando el vehículo empleado son óleos.
- **Acuarela y témperas:** Cuando el vehículo es agua y diferentes tipos de colas.
- **Cera o incáustica (o encáustica):** Cuando el vehículo son ceras que normalmente se usan calientes.
- **Acrílicos:** Cuando el vehículo usado son los diversos materiales sintéticos.
- **Pastel:** Cuando se pinta con tizas de colores.
- **Temple:** Cuando el aglutinante es una emulsión, generalmente huevo o caseína.
- **Técnicas mixtas:** Cuando se emplean diversas técnicas en una misma obra.

3. Técnica de dibujo y pintura

Definición: Conjunto de procedimientos y formas que representan imágenes reales e imágenes a través de líneas o sombras que se complementan con la utilización de pigmentos de colores que se hace con la mano y el pincel.

Esta técnica es la servidora. El niño que dibuja y pinta es porque tiene algo que decir, sensaciones o sentimientos que expresar; puede plasmarlos inmediatamente sobre un soporte o preferir realizar antes bocetos o apuntes, para esta representación el niño puede encontrar sin dificultad en la escuela infantil el entusiasmo a imitar con placer a los adultos siendo libres, guiados por un maestro que hace de mediador. Esta técnica tiene para ellos un aspecto mágico, pues ellos pueden transformar todo. El primer contacto del niño con el papel lo hace con lápices de colores.

Los niños inician la actividad plástica muy tempranamente y por sí mismos, mucho antes de que los adultos pongamos a su disposición, en casa o en la escuela, el material convencional de dibujo. Dibujan de forma inconsciente, subyugados y alentados por la magia de los trazos que accidentalmente han podido producir con determinadas acciones e instrumentos sobre diferentes soportes, o por el atractivo y placer que les reporta el contacto. El niño irá atravesando distintas etapas que le llevarán, finalmente, a un estadio de auto expresión y de comunicación con el mundo que les rodea.

Características

- Estimula la creatividad del niño.
- Estimula la imaginación y la capacidad de abstracción del niño.
- Motivan el aprendizaje del niño.
- Facilita la adquisición y la fijación en el aprendizaje.
- Ayuda al desarrollo de la expresión plástica.

5.5. Hipótesis

Hi A mayor práctica del dibujo y la pintura, mejor será el desarrollo de las capacidades de la Inteligencia Espacial en los estudiantes del 4º grado de educación primaria de la Institución Educativa Pública N° 82390 P.P.A,G de la provincia de Celendín .

Ho: A menor práctica del dibujo y la pintura, insuficiente será el desarrollo de las capacidades de la Inteligencia Espacial en los estudiantes del 4º grado de educación primaria de la Institución Educativa Pública N° 82390 P.P.A,G de la provincia de Celendín.

5. 5.1. Variables:

Variable Independiente

Dibujo y Pintura

Variable Dependiente

Inteligencia Espacial

5.5.2. Definición conceptual de las variables

A.Definición conceptual de dibujo y pintura

El dibujo es el lenguaje del que proyecta, con él se hace entender universalmente, ya con representaciones puramente geométricas destinadas a personas competentes, mientras que la pintura es el arte que representa en superficie plana cualquier objeto real o imaginario por medio del dibujo y el color.

B.Definición conceptual inteligencia espacial

Es la capacidad para usar todo el cuerpo en la expresión de ideas y sentimientos, y la facilidad en el uso de las manos para transformar elementos.

C. Operacionalización de las variables

Variables	Aspectos	Indicadores
Práctica del dibujo y la pintura.	Reproduce	Trazos hasta lograr representar objetos.
	Realiza	- trazos sin mucha fricción. - movimientos de muñeca y brazos con rapidez y soltura.
	Captar	Perspectivas.
	Representa	Seres sobre superficies planas.
	Recubrimiento	Uniforme de las representaciones.
	Matices	Representaciones.
Desarrollo de la Inteligencia Espacial.	Percepción	Minuciosa de imágenes externas.
	Utiliza	Esquemas y gráficos.
	Lectura	Mapas y croquis.
	Diferencia	Tamaños
	Representa	Objetos y contextos.
	Proporcionalidad	Representaciones.
	Identifica	Analogías entre contextos o representaciones.
	Retiene	Imágenes para luego representarlas
	Práctica	Juegos ajedrez, damas, etc.

5.6. Objetivos

5.6.1. Objetivo general

Determinar la influencia de una propuesta del dibujo y la pintura en la mejora del desarrollo de la Inteligencia Espacial de los estudiantes del 4° grado de educación primaria de la Institución Educativa Pública N° 82390 P.P.A,G de la provincia de Celendín .

5.6.2. Objetivos específicos:

- Organizar las actividades de dibujo y pintura con la finalidad de desarrollar la inteligencia espacial de los alumnos de la muestra de observación.
- Observar las capacidades que permitan identificar el nivel de inteligencia espacial que poseen los niños y niñas de la muestra de investigación, antes y después de aplicar la variable independiente.
- Seleccionar las técnicas específicas para la enseñanza del dibujo y la pintura.
- Diseñar y aplicar sistemáticamente instrumentos de investigación, los cuales nos permitan determinar la influencia de la variable independiente sobre la dependiente.

6. METODOLOGÍA DE TRABAJO

6.1. Tipo y Diseño de Investigación

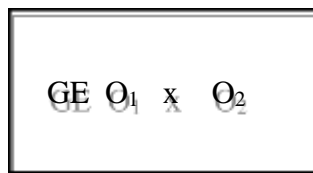
a. Tipo de investigación

El tipo de investigación de acuerdo a la orientación de la investigadora se optó por Una investigación Aplicada.

De acuerdo a la contratación de las hipótesis la investigación es pre experimental porque se tendrá que formular un programa de textos narrativos propios de la comunidad para indagar el estado en que se encuentran los niños en producción de textos por lo que se diseñara sesiones de aprendizajes.

b. Diseño de investigación

El diseño de investigación que se ha seleccionado es el Pre experimental de un solo grupo con pre y pos test. Cuyo diagrama es el siguiente:



Dónde:

GE = grupo experimental

O₁= Observación = Pre test

X = aplicación a la variable independiente

O₂ = Post test

6.2. Población y muestra

6.2.1. Población Se tuvo que considerar el tamaño de la población.

a. Tamaño de la población

Nuestra población estuvo determinada por 116 niños y niñas de la Institución Educativa Pública N° 82390 P.P.A,G de la provincia de Celendín

Muestra.

La muestra lo constituyen 18 estudiantes del 4° grado de la Institución Educativa Pública N° 82390 P.P.A,G de la provincia de Celendín, quienes practicaron el dibujo y pintura con la finalidad de desarrollar las capacidades de la Inteligencia Espacial

6.3. Técnicas e instrumentos de investigación

a. Técnica de análisis de documentos

A través de esta técnica se procederá a recoger información de primera mano sobre la comprensión lectora una vez recogida la información, a través de una matriz de datos se tendrá que ordenar, estructurar los datos en esquemas y gráficos que integro la distribución de los valores y su ocurrencia en frecuencias de tiempos conforme lo señalan los objetivos de investigación.

Esta técnica se hizo posible su empleo, porque se contó con las siguientes, instrumentos de recolección de datos: Fichas bibliográficas, resumen y de comentario.

b. Test

Técnica que nos facilitará recoger información pertinente sobre el desarrollo psicomoto de los niños.

El instrumento que hará posible el registro de la información de primera mano será en forma de test.

6.3.1. Administración de los instrumentos con respecto a la elaboración.

a. Sobre las elaboración y validación de los instrumentos

▪ Con respecto a la elaboración

Se tendrá que estructurar formatos de test hojas de códigos, matrices de categorización de datos, fichas de observación (test) con sus respectivas escalas en base a los indicadores que deberían medir.

En la formulación de cada test se tendrá en cuenta los siguientes aspectos:

- ☐ Coherencia entre los ítems, dimensiones y las variables de estudio; precisando de manera objetiva la información a recoger y al orden de obtención.

- ☐ Formulación de los indicadores de acuerdo a los objetivos de la investigación, de tal modo que garanticen la anotación de las respuestas que aseguren la obtención de la información requerida.
- ☐ Probar la confiabilidad del formato del test aplicado en una muestra piloto.
- ☐ Redacción en forma clara y precisa las instrucciones respectivas.
- ☐ Determinación adecuada de las características de los formatos para cada tipo de instrumento (forma, tamaño, material y estilo)
- ☐ Coherencia entre las técnicas y los instrumentos de recolección de datos.
- ☐ Uso correcto del enfoque textual y gramatical en la construcción del discurso; así como los interlineados, títulos, subtítulos para asegurar una lectura y una comprensión adecuada del contenido de los instrumentos.

▪ **Con respecto a la validación de los instrumentos**

La validación de los instrumentos se tendrá en cuenta dos aspectos básicos:

- La opinión del experto para encontrar la validez de los mencionados instrumentos es lo que denominamos “juicio del experto”.
- En segundo momento se asegurará la confiabilidad de dichos instrumentos administrándolo en una muestra piloto de 18 estudiantes de la población de los resultados se pudo precisar la construcción definitiva de los ítems y sus respectivas alternativas, corrigiéndose y reelaborados los ítems quedaron listos los test que posteriormente se multicopiaron de acuerdo a las muestras seleccionadas.

▪ **Sobre la aplicación de los instrumentos**

- Determinado las muestras de estudiantes, se coordinará para su aplicación de acuerdo a un cronograma establecido.
- Se organizaron todo el material de aplicación (test) para recolectar la información.

6.3.2 Estrategias para el acopio de la información

Se tendrá en cuenta dos aspectos fundamentales: la metodología para el acopio de la información y sobre los procedimientos seguidos en su recolección.

a. Metodología para el acopio de la información

- Inducción - deducción
- Análisis – síntesis
- Método prospectivo

b. Procedimientos seguidos para la aplicación de los instrumentos de recolección de la información

Se tendrá en cuenta un cronograma y se siguieron los siguientes procedimientos:

- Coordinación para la señalización de los sujetos objetos de investigación en la perspectiva de poder recoger la información.
- Visita de campo al aula de la I.E para recoger información documentada.
- Visita de campo Al aula de la I:E. para recoger información

6.3.3. Procedimientos para el tratamiento y ordenamiento de la información

Se seguirán los siguientes procedimientos:

- Se revisará de los datos, consistente en el análisis exhaustivo de cada uno de los instrumentos de recolección de datos utilizados, para verificar su validez, en este momento no se tuvo ningún contratiempo.
- Se codificará de los datos, circunstancia en los datos se convierten en códigos números de acuerdo a los instrumentos que se suministró a estudiantes y docentes.
- Clasificación de los datos de las encuestas y las fichas de observación se procedió por organizarlos de acuerdo a las frecuencias porcentuales; y con respecto a los test se organizó de acuerdo a las frecuencias absolutas,

relativas, porcentuales, sus desviaciones, organizados de acuerdo a escalas cuantitativas.

- Recuento de los datos, que se hizo manual y electrónico (computadora) se diseño una matriz de codificación de datos para su correspondiente fabulación.
- Se organizará y presentará la información en base a gráficos, para una representación visual de los valores numéricos en figuras que expresan determinadas tendencias con respecto a las variables medidas.

6.4. Procesamiento y análisis de la información

Para el procesamiento de datos se hará uso de la estadística descriptiva. Donde se va a presentar los datos en forma tabular y en forma gráfica y medios descriptivos.

Tratamiento Estadístico

Los datos se recolectan empleando la lista de cotejo diseñada según los objetivos propuestos en la investigación.

Las respuestas a las encuestas serán tabuladas usando el programa Excel 2013

Se elaboran tablas y gráficos, tal como lo sugiere la estadística descriptiva para visualizar los resultados de acciones, dirigidas a los estudiantes de la institución educativa primaria N° N° 82390 P.P.A,G de la provincia de Celendín.

Se va a aplicar la prueba estadística Chi-Cuadrado, para probar la hipótesis, evaluando los niveles de significancia, que demuestren la confiabilidad de los resultados.

Si $p < 0.05$, existirá asociación entre las variables propuestas, en caso contrario serán independientes

7. RESULTADOS

Matriz de calificativos del Pre test y Pos test de los niños (as) del grupo de trabajo.

Nº de Ord.	APELLIDOS Y NOMBRES	Notas Pre test
01	AGUILAR MEJÍA, ROSBELIN	09
02	AGUILAR VÁSQUEZ, Yomaira	08
03	BRIONES FERNANDEZ, Jorge Nilson	08
04	BRIONES FERNANDEZ, Jorge Nilson	11
05	BUSTAMANTE MEJÍA, Deisi	08
06	BUSTAMANTE MEJÍA, Deisi	06
07	HUAMAN ORRILLO, Alcira	06
08	HUAMAN ORRILLO, Alcira	09
09	MEJÍA FERNÁNDEZ, Mileni	10
10	MEJÍA HUAMAN, Keila	08
11	MEJÍA MEDINA, Talia	11
12	MEJÍA RAMIREZ, Euler	07
13	MEJÍA RAMIREZ, NoriYudit	08
14	ORRILLO MEDINA, Elita	07
15	PINEDO HOYOS, Wilmer Grabiél	12
16	RAMIREZ MEJÍA, Edil	12
17	SIFUENTES TELLO, Mirian Neri	10
18	VÁSQUEZ PINEDO, Yeyson	11

FUENTE: Pruebas de entrada y salida del grupo experimental

Ordenamos los calificativos de menor a mayor de datos:

06	06	07	07	08	08	08	08	08
09	09	10	10	11	11	11	12	12

Calculamos el número de intervalos (m) a usar, aplicando la fórmula:

$$m = 2,5\sqrt[4]{n} \quad ; n = \text{número de datos; y reemplazando valores tenemos:}$$

$$m = 2,5\sqrt[4]{18} = 5,14 \approx 5$$

Pasaremos ahora a determinar el recorrido o rango (R):

$$R = \text{Valor máximo} - \text{valor mínimo}$$

$$R = 12 - 6 = 6 \text{ puntos.}$$

Calculamos la amplitud de los intervalos o clases (C):

$$C = \frac{R}{m} \qquad C = \frac{6}{5} = 1,2$$

Resumen

Nº De intervalos	$m = 2,5\sqrt[4]{n}$	5
Rango	$R = V_{mx} - V_{mn}$	6
Amplitud	$C = R/M$	1,2

Comenzaremos a construir el primer intervalo, para lo cual sumamos la amplitud de 1,2 al valor mínimo obtenido, que será el extremo superior del primer intervalo:

$$\text{Extremo inferior} + \text{amplitud} = 6 + 1,2 = 7,2$$

Obtenemos de este modo el primer intervalo $[6,00; 7,20 >$

Para el segundo intervalo, tenemos como límite inferior 7,20 y como nuevo límite superior $7,20 + 1,20 = 8,40$. Procedemos de este modo para todos los demás intervalos.

Luego determinamos la marca de clase; se obtienen promediando los extremos de cada intervalo.

Estas marcas de clase son:

$$\frac{6,00 + 7,20}{2} = 6,60 \quad \frac{7,20 + 8,40}{2} = 7,80 \quad \frac{8,40 + 9,60}{2} = 9,00$$

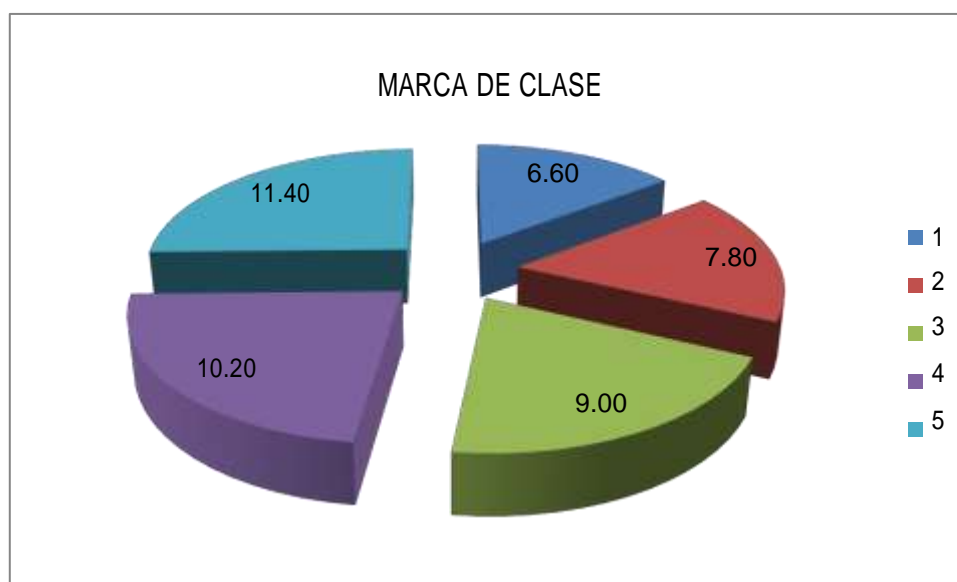
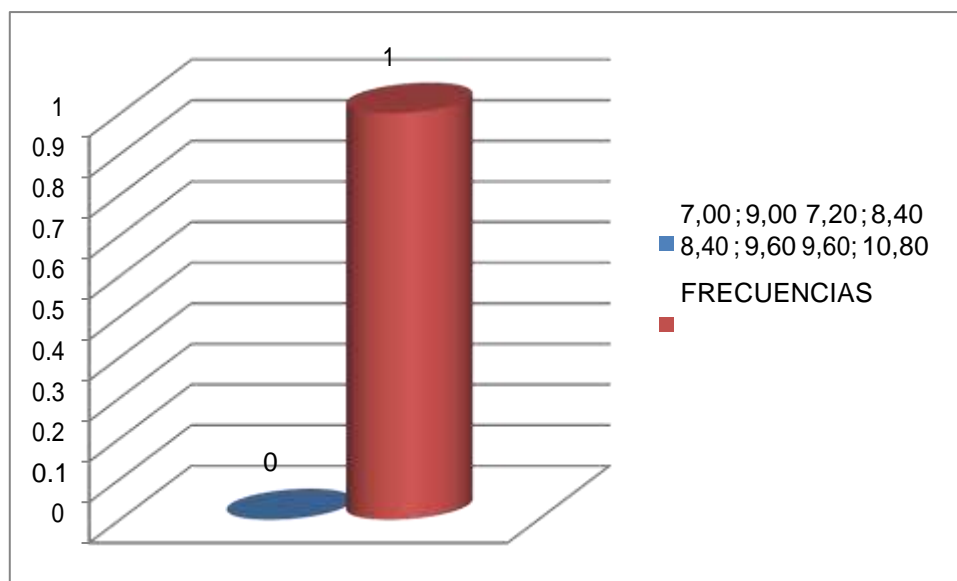
$$\frac{9,60 + 10,80}{2} = 10,20 \quad \frac{10,80 + 12,00}{2} = 11,40$$

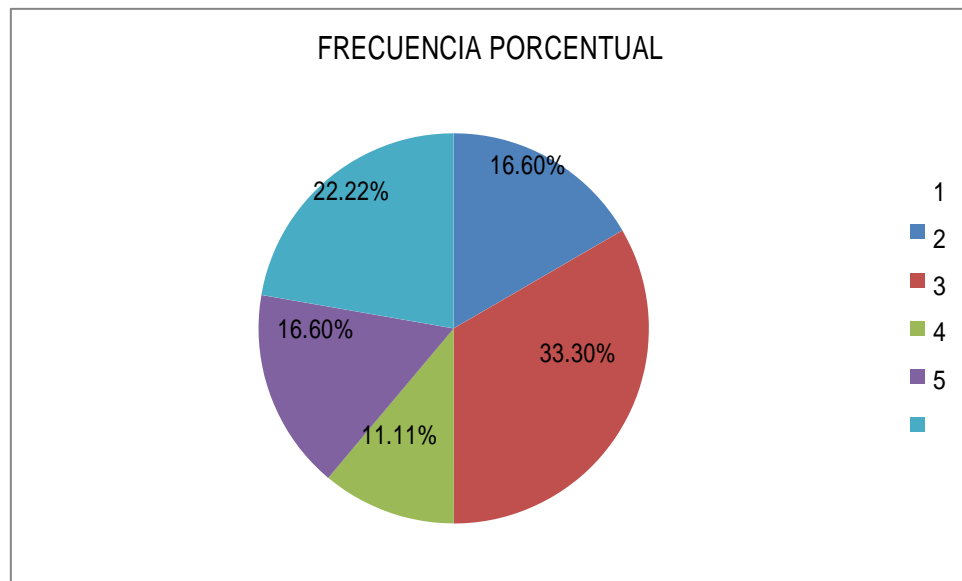
Ahora realizamos la clasificación y conteo de los datos para obtener la tabla de distribución de frecuencias.

DISTRIBUCIÓN DE FRECUENCIAS DEL PRE TEST

Intervalos (I_x)	Marcas de Clase (m_x)	Frecuencias Absolutas (f_i)	Frecuencias Porcentuales	Frecuencias Acumuladas Porcentuales
<6,00 ; 7,20]	6,6	3	16,6%	16,6
< 7,20 ; 8,40]	7,8	6	33,3 %	49,9 %
< 8,40 ; 9,60]	9,0	2	11,1 %	61,0 %
<9,60; 10,80]	10,2	3	16,6%	77,6%
<10,80 ; 12,00]	11,4	4	22,2 %	100,00%
TOTAL		18	100,00 %	

El histograma de frecuencias con la curva normal es el siguiente:





Medidas de tendencias central

a. Media aritmética (\bar{X}).

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i \cdot f_i}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{160,8}{18}$$

$$\bar{X} = 8,9$$

b. Mediana (Me)

$$Me = L_{ri} + \left(\frac{\frac{n}{2} - F_{i-1}}{f_i} \right) I$$

$$Me = 7.20 + \left(\frac{9 - 16.6}{6} \right) 1.2$$

$$\mathbf{Me = 8.72}$$

c. Moda (Mo).

$$Mo = L_{ri} + \left(\frac{d1}{d1 + d2} \right) I$$

$$d1 = f_m - f_{m-1}$$

$$d1 = 6 - 3$$

$$d1 = 3$$

$$d2 = f_m - f_{m+1}$$

$$d2 = 6 - 2$$

$$d2 = 4$$

$$Mo = 7.2 + \left(\frac{3}{7} \right) 1.2$$

$$\mathbf{Mo = 7.8}$$

A continuación presentamos el desarrollo de la Varianza y la Desviación Estándar

Intervalos (I_k)	Marcas de Clase (x_i)	Frecuencias Absolutas (f_i)	Media Aritmetica ($x_i \cdot f_i$)	Varianza $\sigma^2 = \frac{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2 f_i}{N}$
< 6,00 ; 7,20]	6,6	3	19,8	15,87
< 7,20 ; 8,40]	7,8	6	46,8	7,26
< 8,40 ; 9,60]	9,0	2	18,0	0,02
< 9,60 ; 10,80]	10,2	3	30,6	7,07
< 10,80 ; 12,00]	11,4	4	45,6	25,00
TOTAL		18	160,8	57,8
			8,9	3,06

Medidas de dispersión.

a) Varianza (s^2)

$$\sigma^2 = \frac{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2 f_i}{N}$$

$$s^2 = 57/18$$

$$s^2 = 3.06$$

b) Desviación estándar (S).

$$S = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n f_i (x_i - \bar{X})^2}{n - 1}}$$

$$S = \sqrt{\frac{35}{19}}$$

$$S = 1,9$$

c) Coeficiente de variación (C.V.)

$$C.V. = \frac{S}{\bar{X}}$$

$$C.V. = \frac{1,9}{8,7}$$

$$C.V. = 0,2$$

A continuación, presentamos la estadística descriptiva correspondiente:

Media aritmetica	=	8,9
Mediana	=	8,72
Moda	=	7,2
Varianza	=	3,06
Desviación estándar	=	1,9
Coeficiente de variación	=	0,2
Rango	=	6
Mínimo	=	6
Máximo	=	12

Interpretación pres test.

El promedio de los calificativos obtenidos es 8.9 como lo indica la media y mediana; el Pre Test es de dificultad media (media y mediana tienden a tener el mismo valor).

El promedio, sirve de base para determinar en cuánto va a aumentar el calificativo del post test.

El recorrido o rango de los calificativos es de 06 puntos y con desviación estándar de 1,74 puntos al rededor de la media aritmética.

Procesamiento de los Datos Estadísticos del Post Test.

Los datos del Post Test obtenidos de niños en estudio son los siguientes

Nº de Ord.	APELLIDOS Y NOMBRES	Notas Pos test
01	AGUILAR MEJÍA, ROSBELIN	14
02	AGUILAR VÁSQUEZ, Yomaira	13
03	BRIONES FERNANDEZ, Jorge Nilson	13
04	BRIONES FERNANDEZ, Jorge Nilson	16
05	BUSTAMANTE MEJÍA, Deisi	13
06	BUSTAMANTE MEJÍA, Deisi	15
07	HUAMAN ORRILLO, Alcira	12
08	HUAMAN ORRILLO, Alcira	12
09	MEJÍA FERNÁNDEZ, Mileni	16
10	MEJÍA HUAMAN, Keila	17
11	MEJÍA MEDINA, Talia	17
12	MEJÍA RAMIREZ, Euler	18
13	MEJÍA RAMIREZ, NoriYudit	20
14	ORRILLO MEDINA, Elita	16
15	PINEDO HOYOS, WilmerGrabel	16
16	RAMIREZ MEJÍA, Edil	16
17	SIFUENTES TELLO, Mirian Neri	17
18	VÁSQUEZ PINEDO, Yeyson	18

FUENTE: Pruebas de salida

Ordenamos los calificativos de menor a mayor de datos:

12	12	13	13	13	14	15	16	16
16	16	16	17	17	17	18	18	20

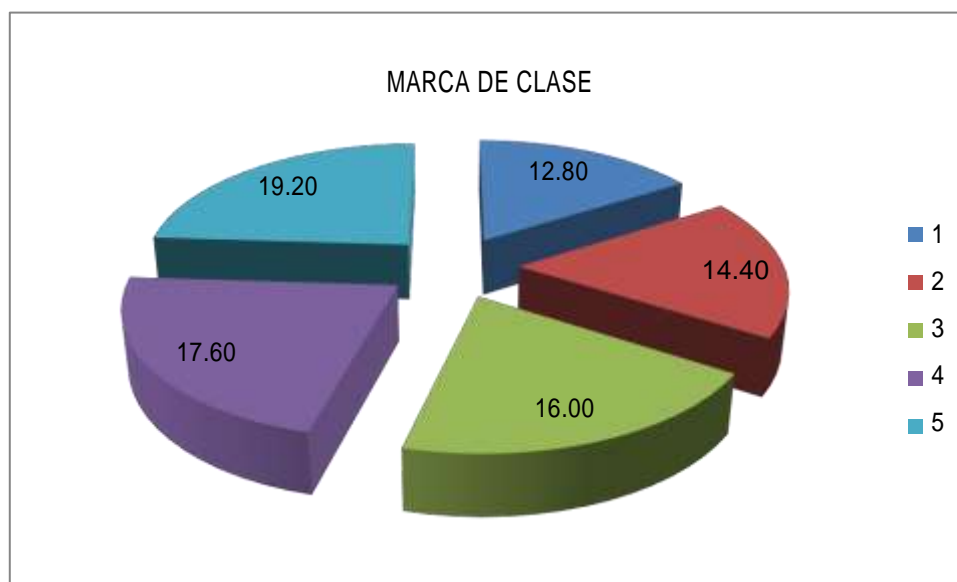
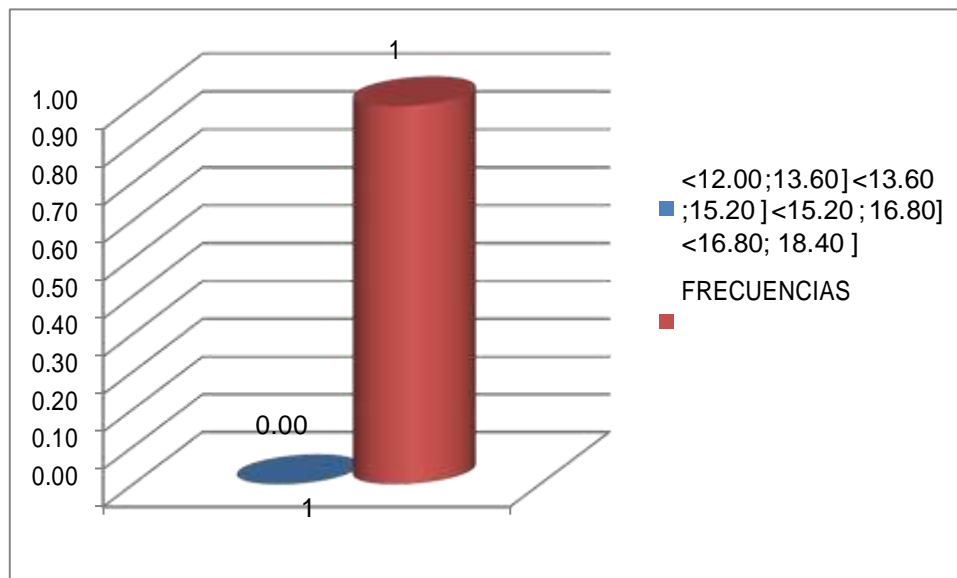
Calculando los siguientes estadígrafos tenemos:

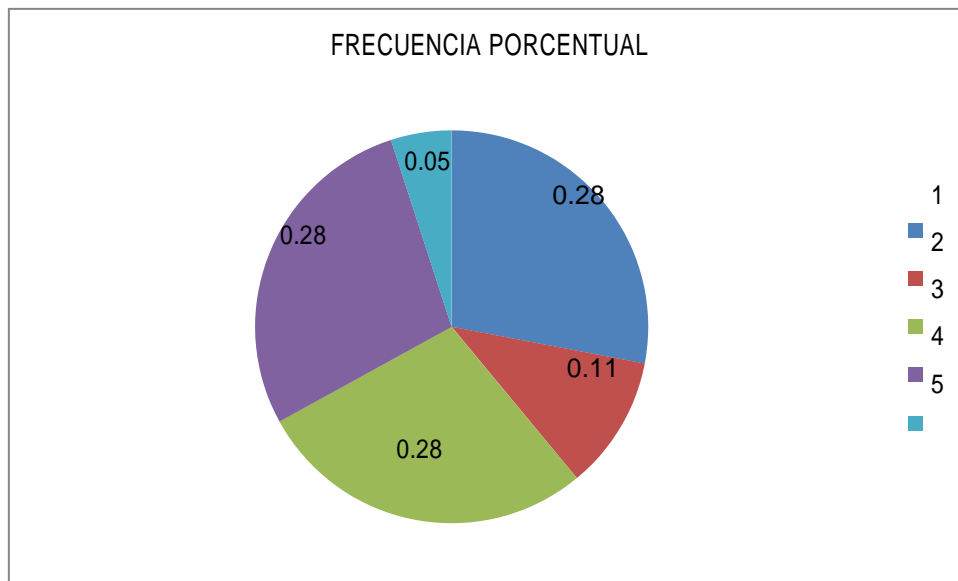
$m = 2,5\sqrt[4]{n}$	5
$R = V_{mx} - V_{mn}$	8
$C = R/M$	1,6
$R' = C \times m;$	8
$I = 8 + 1,6$	9,6

Luego de calcular la amplitud de cada intervalo y su marca de clase de cada intervalo realizamos el conteo de las frecuencias obteniéndose el resultado en el siguiente cuadro de frecuencias

Intervalos (I_x)	Marcas de Clase (X_i)	Frecuencias Absolutas (f_i)	Frecuencias Porcentuales	Frecuencias Acumuladas Porcentuales
<12,00 ;13,60]	12,80	5	28,0%	28,0%
<13,60 ;15,20]	14,40	2	11%	39,0%
<15,20 ; 16,80]	16	5	28,0%	67,0%
<16,80; 18,40]	17,6	5	28,0%	95,0%
<18,40; 20,00]	19,2	1	5,0%	100,0%
TOTAL		18	100,00 %	

El histograma de frecuencias con la curva normal es el siguiente:





Medidas de tendencias central

a. Media aritmética (\bar{X}).

$$\bar{X} = \frac{\sum Xi \cdot fi}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{280}{18}$$

$$\bar{X} = 15,5$$

b. Mediana (Me)

$$Me = Lri + \left(\frac{\frac{n}{2} - F_{i-1}}{fi} \right) I$$

$$Me = 8 + \left(\frac{(10/2) - 3}{4} \right) 1$$

$$Me = 8.2$$

c. Moda (Mo).

$$Mo = L_{ri} + \left(\frac{d1}{d1 + d2} \right) I$$

$$d1 = f_m - f_{m-1}$$

$$d1 = 4 - 2$$

$$d1 = 2$$

$$d2 = f_m - f_{m+1}$$

$$d2 = 4 - 3$$

$$d2 = 1$$

$$Mo = 10 + \left(\frac{2}{3} \right) I$$

$$Mo = 10.2$$

Posteriormente se realiza el calculo de las varianza y la desviación estándar

Intervalos (Ix)	Marcas de Clase (xi)	Frecuencias Absolutas (fi)	Media Aritmetica (xi,fi)	Varianza $\sigma^2 = \frac{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2 f_i}{N}$
<12,00 ;13,60]	12,80	5	64.0	36,45
<13,60 ;15,20]	14,40	2	28.8	2,42
<15,20 ; 16,80]	16	5	80.0	1,25
<16,80; 18,40]	17,6	5	88.0	22,05
<18,40; 20,00]	19,2	1	19,2	13,69
TOTAL		18	280	75,86
			15,5	4.21

Medidas de dispersión.

a) Desviación estándar (S).

$$S = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n f_i (X_i - \bar{X})^2}{n - 1}}$$

$$S = \sqrt{\frac{35}{19}}$$

$$S = 1,9$$

b) Coeficiente de variación (C.V.)

$$C.V. = \frac{S}{\bar{X}}$$

$$C.V. = \frac{1,9}{8,7}$$

$$C.V. = 0,2$$

A continuación presentamos la estadística descriptiva correspondiente:

Media aritmetica	=	15,5
Mediana	=	8,72
Moda	=	7,2
Varianza	=	4,21
Desviación estándar	=	1,9
Coeficiente de variación	=	0,2
Rango	=	8
Mínimo	=	12
Máximo	=	20

Interpretación del post tests del grupo “A”: El promedio de los calificativos obtenidos es 15.5 como lo indica la media y mediana; el Pre Test es de dificultad media (media y mediana tienden a tener el mismo valor).

El promedio, sirve de base para determinar en cuánto va ha aumentar el calificativo del **post test**. .

El recorrido o rango de los calificativos es de 8 puntos y con desviación estándar de 2.05 puntos al rededor de la media aritmética.

Diferencia de medias del Pre Test y Post Test del Grupo Experimental.

Permite cuantificar los logros obtenidos de toda la investigación.

MEDIDAS	GRUPO EXPERIMENTAL	
	Pre Test	Post Test
Media Aritmética	8,9	15,5
Diferencia de Medias	6,6 puntos (logro)	

Interpretación: La Diferencia de Medias indica que se ha obtenido un logro de 6,6 puntos.

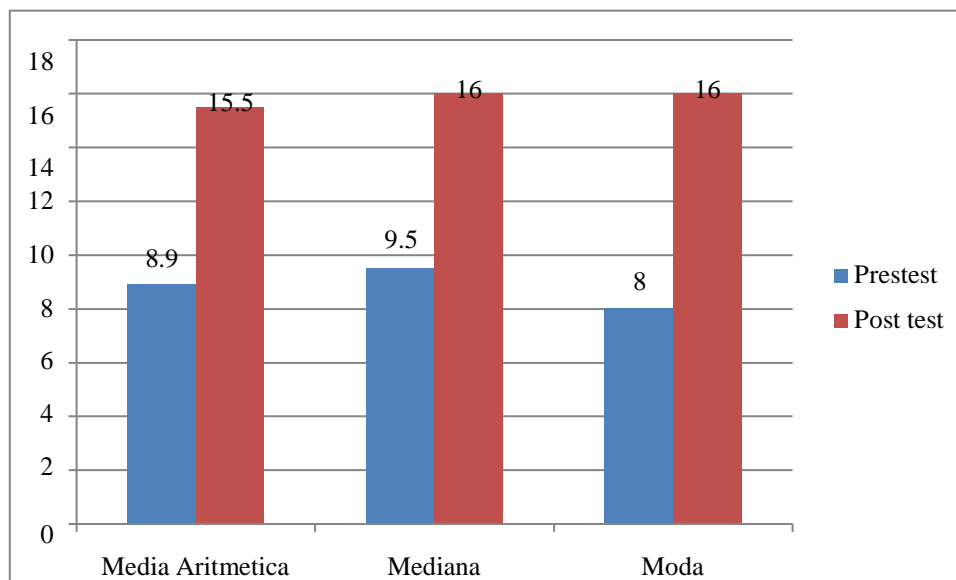
Cuadro comparativo de las observaciones O₁ y O₂

Es necesario hacer comparaciones de los promedios de acuerdo a nuestro diseño de investigación: diseño Cuasi experimental de un dos grupo con Pre y Post Tes:

Grupo experimental	O ₁ ----- X ₁ ----- O ₂
--------------------	--

Observaciones	O ₁	O ₂
Promedio		
Media Aritmética	8,9	15.5
Mediana	9.5	16
Moda	8.0	16.0

A continuación presentamos el gráfico de barras para visualizar mejor las mediadas de tendencia central.



Interpretación: La O₁ con O₂ nos indica que el promedio y mediana del Post Test se ha incrementado con relación al prest Test y la moda se mantiene igual lo que significa que el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas ha mejorado.

Verificación de la hipótesis.

Planteamiento de la hipótesis nula (H_0) y alterna (H_a):

H_i A mayor práctica del dibujo y la pintura, mejor será el desarrollo de las capacidades de la Inteligencia Espacial en los estudiantes del 4° grado de educación primaria de la Institución Educativa Pública N° 82390 P.P.A,G de la provincia de Celendín

H₀: A menor práctica del dibujo y la pintura, insuficiente será el desarrollo de las capacidades de la Inteligencia Espacial en los estudiantes del 4° grado de educación primaria de la Institución Educativa Pública N° 82390 P.P.A,G de la provincia de Celendín.

Se confirmará nuestra hipótesis alterna siempre que los datos obtenidos en el Pre y Post Test muestren diferencias significativas.

Prueba “t” de Student para evaluar al Pre y Post Test del Grupo Experimental.

Esta prueba sirve para evaluar si dos grupos difieren entre sí de manera significativa respecto a sus medias. La fórmula es la siguiente:

$$t = \frac{\bar{X}_2 - \bar{X}_1}{\sqrt{\frac{S_1^2}{N_1} + \frac{S_2^2}{N_2}}} \quad gl = (N_1 + N_2) - 2$$
$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{N_1} + \frac{S_2^2}{N_2}}} = \frac{11.7 - 14.10}{\sqrt{\frac{6.91}{20} + \frac{7.30}{20}}} = \frac{-2.40}{0.84} = -2.84$$

$$gl = (N_1 + N_2) - 2 = (20 + 20) - 2 = 38$$

Donde: gl = grados de libertad

Usando el programa informático de estadística SPSS 23 se tiene:

Gl	t _c	Significancia ($\alpha = 0,05$)
38	-2, 84	0,000

Interpretación: A un nivel de confianza del 95%, las diferencias son altamente significativas entre el Pre y Post Test ($0,000 < 0,05$), Por lo tanto, tomo la decisión de que la hipótesis de investigación se acepta y la hipótesis nula se rechaza. Estoy segura de que el dibujo y la pintura mejora la inteligencia espacial de los niños y niñas.

8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos demuestran la influencia positiva de la propuesta de dibujo y pintura en el desarrollo de la inteligencia espacial de los niños y niñas del 4° grado de educación primaria, así se puede observar en los datos que presentan los cuadros gráficos. En la tabla correspondiente a los resultados obtenidos por el grupo durante la aplicación del post-test y su respectivo gráfico se observa que los niños y niñas al concluir el programa experimental han obtenido un promedio de, el 84.00 % han obtenido puntajes entre 15 y 18

(Gonzales Z. , 2000) Estudios plásticos: Francisco Galey, Darío Volpi, Beatriz Varela Freire, Verónica del Júdice, Lola Frexas, Iris Nó y Juan Lascano. Jornadas de Creatividad y Plástica sobre Arte Moderno y Vanguardias, viajes de estudio Integral y Formativo a Nueva York. Cursos intensivos con modelo vivo, integrante del grupo Aloha. Edita video sobre arte Vivenciar las Vanguardias. Realiza mural Huellas al 2000. Se desarrollará forma y color tanto en dibujo como en pintura con motivaciones y consignas respetando la posibilidad expresiva de cada integrante. Dibujo: se trabajará elementos de la forma. Pintura: se generarán los conceptos básicos en distintos soportes y materiales.

(Lima, 2009) Con especialización en Pintura. Mi tesis se tituló Shipibo- Conibo sobrevivientes, desarrollo artístico e influencias de una cultura viva, del dibujo a la pintura. Esta tesis estudia el desarrollo del arte de la comunidad autóctona Shipibo-Conibo, comunidad de la selva central del Perú.

En los últimos nueve años, mi arte me ha regresado a mis raíces en la selva tropical. Todo mi trabajo artístico actual tiene conexiones estrechas con esta tierra y con su gente.

Montoya, Díaz Vilchez, Marín Peralta, & Roncal Araujo, 2005) Luego de haber indagado en el departamento Académico de Educación de la Institución acerca de trabajos realizados que tengan relación directa con nuestro tema de estudio, hemos identificado el trabajo denominado: “Los talleres de expresión artística y el desarrollo de la inteligencia espacial en los alumnos y alumnas del tercer grado de educación primaria”; presentado por los alumnos: Barrantes Rojas, Luis Euler; Chávez Montoya, Daysi Roxana; Díaz Vilchez, Tomás Marino; Marín Peralta, Julio Antonio y Roncal Araujo, Lenin; de la Especialidad de Educación Primaria, Promoción 2005; de cuyo

trabajo extraemos algunas conclusiones como:

- Los talleres de expresión artística permiten desarrollar la inteligencia espacial de los alumnos.
- La ejecución de talleres de expresión artística permite también, en los niños, despertar y desarrollar sus habilidades artísticas.
- La inteligencia espacial es importante ya que le permite al niño apreciar imágenes analítica y críticamente, expresar gráficamente ideas, conceptos o sucesos, ubicar ámbitos geográficos.

Esto nos indica que, al aplicar propuestas de dibujos y pintura, para desarrollar la inteligencia espacial, los niños y niñas desarrollan significativamente su inteligencia; Además señala que las actividades influyen en forma significativa en su rendimiento académico de los alumnos reflejando en ambas partes (fases y resultados) una percepción positiva, tanto de los docentes como de los alumnos.

9. Conclusiones y recomendaciones:

9.1. Conclusiones

- Se determinó que las potencialidades de la Inteligencia Espacial se pueden desarrollar con los estímulos necesarios y adecuados, tal como los manifiesta el representante máximo de las Inteligencias Múltiples, Howard Gardner, sin desechar desde luego la influencia de la genética que lleva consigo cada individuo, por eso es que unos demuestran más habilidad y capacidad al realizar las tareas encargadas.
- La práctica del dibujo y la pintura se constituye en una herramienta clave y favorable para desarrollar las potencialidades de la Inteligencia Espacial en los alumnos de educación primaria.
- Hemos observado que la práctica del dibujo y la pintura, en nuestro caso, no sólo ha permitido la potencialización y desarrollo de la Inteligencia Espacial, sino que también permitió mejorar el desarrollo de las habilidades y expresiones artísticas en 84% después de aplicar el programa experimental mientras el 16% no desarrollaron su inteligencia.
- La práctica continúa del dibujo y la pintura con representaciones de contextos permite conectar al alumno con su propio contexto que al parecer lo dejado pasar desapercibido teniendo tanta riqueza en cuanto a elementos para una buena imagen.
- La aplicación de la variable independiente, en este caso, la práctica del dibujo y la pintura ha permitido desarrollar capacidades que por sí solas quizás jamás, en la escuela, hubiesen sido atendidas.
- Las diferencias de los estadísticos porcentuales en cada uno de los indicadores observados a lo largo del proceso de investigación; así como al inicio y al final del trabajo nos demuestran claramente que se ha desarrollado capacidades que evidencian la puesta en práctica de la Inteligencia Espacial.

9.2. Recomendaciones

Se hace totalmente necesario que los docentes tomen en cuenta la teoría de las Inteligencias Múltiples, al interior de sus aulas, para poder potencializarlos y ayudarles de acuerdo a las habilidades que cada alumno posea.

Si la Inteligencia Espacial permite captar al mundo externo en tres dimensiones, comprenderlo e interactuar mejor, por tanto desarrollarnos mejor en él, es necesario entonces que se le preste la debida importancia para potencializarlo.

Puede ser que algunos niños no tengan la potencialidad necesaria como para desarrollar esta inteligencia, por tanto no hay que tener cuidado de no forzar al niño para que adquiriera tal o cual capacidad, sino que debe hacerse con mucha paciencia y de manera paulatina.

A otros grupos de investigación, se interesen por los temas de las Inteligencias Múltiples, ya que aún está arraigada en nuestro sistema educativo la clasificación de inteligencia sólo por lo que es el coeficiente intelectual y que aparentemente son sólo la Matemática y la Comunicación las áreas que mejor permiten el desarrollo de esa “inteligencia”.

10.- BIBLIOGRAFÍA

- Cozens, A. (1785). *New Method of assisting the invention in drawing original compositions of landscape*. Liverpool - Inglaterra.
- Disney, W. (2013). Los dibujantes ilustradores son bien cotizados, son ellos los que con ingenio o talento nos inducen a comprar algo. *Walt*.
- Gardner, H. (s.f.). *La inteligencia como la capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas*.
- Gonzales, Z. (2000). *. Cursos intensivos con modelo vivo, integrante del grupo Aloha. Edita video sobre arte Vivenciar las Vanguardias*. Nueva York - EE. UU.
- Gonzalez, Z. (2000). *. Cursos intensivos con modelo vivo, integrante del grupo Aloha. Edita video sobre arte Vivenciar las Vanguardias*. Nueva York - EE. UU.
- Halliday. (1982). *Las más utilizables es la lengua*. Ayacucho: S.A.
- Hernández, M., & Monró, M. (2000). *Propuesta de una guía de actividades de artes plásticas para docentes del Centro infantil Vizcaya que trabajan con niños entre 4 y 6 años*. Caracas - Venezuela.
- Huamani, J., & Miranda, M. (1998). *“Desarrollo turístico sostenible en Choquekanchay Mant'u (Lares)”*. hapaq - Cusco.
- Lima, U. -c. (2009). *Shipibo-Conibo sobrevivientes, desarrollo artístico e influencias de una cultura viva, del dibujo a la pintura*. Lima.
- Molina, J. (1999). *La pasión investigadora del artista y su sentido total del conocimiento encontraron en el dibujo de anatomía una forma de ejercitar la operación de síntesis y abstracción con el que comprende y explica los fenómenos físicos del mundo*. Madrid - España.
- Mora Esquivel, M., & Vasquez Jacobo, P. (2008). *Influencia del taller Eldi en el nivel del comprensión lectora en niños de cuarto grado de educación primaria*. La Fortuna La Libertad: Slide Share.
- Rojas Barrantes, L. E., Chávez Montoya, D. R., Díaz Vilchez, T. M., Marín Peralta, J. A., & Roncal Araujo, L. (2005). *“Los talleres de expresión artística y el desarrollo de la inteligencia espacial en los alumnos y alumnas del tercer grado de educación primaria”*. Celendín - Cajamarca.

- Vieiro.(2007).*Búsqueda de ideas e información en la elaboración de un plan de escritura.*
□ España.
- http://data.terra.com.pe/decideya/Profesion_Vocacion/comointemoc.asp
<http://www.galeon.com/aprenderaaprender/actitudes/actaula.htm>
- <http://translate.google.com/translate?hl=es&sl=en&u=http://www.trinity.wa.edu.au/plduffyrc/teaching/multiple.htm&prev=/search%3Fq%3DHoward%2BGarner%26hl%3Des%26lr%3D>
- http://216.239.39.104/translate_c?hl=es&u=http://tip.psychology.org/gardner.html&prev=/search%3Fq%3Dhoward%2Bgardner%26hl%3Des%26lr%3D <http://es.wikipedia.org/wiki/Arte>
http://es.wikipedia.org/wiki/Artes_pl%C3%A1sticas
http://www.abcpedia.com/arte/arte-plastica/artes-plasticas.htm#definición_de_arte
<http://boj.pntic.mec.es/~aalamill/formas.htm> <http://www.arteycartelera.com/artesplasticas/>
<http://www.guiainfantil.com>
http://es.wikipedia.org/wiki/T%C3%A9cnicas_de_pintura
http://es.wikipedia.org/wiki/Psicolog%C3%ADa_del_arte
<http://perso.wanadoo.es/getn/terapias/cromoterapia.htm>

11. AGRADECIMIENTO

Agradezco infinitamente a Dios por darme la vida y la fuerza espiritual que me impulsa para realizar este trabajo de investigación con esfuerzo y perseverancia.

Agradezco profundamente a los docentes de la Escuela de Post Grado de la Universidad San Pedro Filial – Celendín, por su orientación y experiencia en enseñanzas compartidas.

La Autora

11. APÉNDICES Y ANEXOS

ANEXO N° 01: Relación de niños de la Institución Educativa Primaria 82390
P.P.A,G de la provincia de Celendín.

N° de Orden	Apellidos y Nombres
01	AGUILAR MEJÍA, ROSBELIN
02	AGUILAR VÁSQUEZ, Yomaira
03	BRIONES FERNANDEZ, Jorge Nilson
04	BRIONES FERNANDEZ, Jorge Nilson
05	BUSTAMANTE MEJÍA, Deisi
06	BUSTAMANTE MEJÍA, Deisi
07	HUAMAN ORRILLO, Alcira
08	HUAMAN ORRILLO, Alcira
09	MEJÍA FERNÁNDEZ, Mileni
10	MEJÍA HUAMAN, Keila
11	MEJÍA MEDINA, Talia
12	MEJÍA RAMIREZ, Euler
13	MEJÍA RAMIREZ, Nori Yudit
14	ORRILLO MEDINA, Elita
15	PINEDO HOYOS, Wilmer Grabiél
16	RAMIREZ MEJÍA, Edil
17	SIFUENTES TELLO, Mirian Neri
18	VÁSQUEZ PINEDO, Yeyson



ANEXOS N° 2. INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

INSTRUMENTO DE RECOLECCION DE DATOS

(FICHA DE OBSERVACIÓN)

Estudiante: _____

Institución Educativa Primaria N° 82390 P.P.A,G de la provincia de Celendín.

Rasgos Básicos	Indicadores	VALORACIÓN				
		Siempre	Casi Siempre	A veces	Pocas veces	Nunca
		5	4	3	2	1
Reproducir	Trazos hasta lograr representar objetos.					
Realizar	- trazos sin mucha fricción. - movimientos de muñeca y brazos con rapidez y soltura					
Captar	Perspectivas.					
Representar	Seres sobre superficies planas.					
Recubrimiento	Uniforme de las representaciones.					
Matices	Representaciones.					
Utiliza	Esquemas y gráficos.					
Lectura	Mapas y croquis.					
Diferencia	Tamaños					
Representa	Objetos y contextos.					
Proporcionalidad	Representaciones.					
Identifica	Analogías entre contextos o representaciones.					
Total:		18				

Elaborada para realizar el trabajo de Investigación “Dibujo y Pintura incrementa el desarrollo de la Inteligencia Espacial de los niños y niñas del 4° grado de la Institución Educativa Primaria N° 82390 P.P.A,G de la provincia de Celendín.

ANEXO N° 03

PROPUESTA METODOLOGICA

A. Título:

PROPUESTA DIBUJO, PINTURA Y DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA ESPACIAL EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA CELENDIN 2018

B. Fundamentación:

La presente propuesta tiene su fundamento en la teoría siguiente: **Teoría Socio Cultural de Lev Semionovich Vigotsky**

Es importante su obra “Origen social de la mente”, generando el concepto básico de “Zona de desarrollo próximo”, según lo cual cada niño(a) aprende de acuerdo a su nivel de desarrollo, existiendo otros fuera de su alcance que se pueden lograr con la ayuda de adultos con más experiencia social; es así como el docente se convierte en facilitador del desarrollo de estructuras mentales. La capacidad de expresión oral es la afluencia de vivencias que se dan en contacto con el mundo, con el entorno (proceso interactivo), que es fuente primordial de la que se nutre la declamación de poesías selectas acordes a la condición psicológica del niño de acuerdo a su edad.

Es de real importancia para esta investigación la idea vigotskyana de la doble formación; es decir toda función cognitiva aparece primero en el plano interpersonal (talleres pedagógicos para declamación de poesía regional) y luego se reconstruye en el plano intrapersonal (expresión oral).

La interacción entre el alumno y los adultos se realiza a través del lenguaje, verbalizando y expresando pensamientos, vivencias, sentimientos y emociones que permiten organizar ideas que conllevan indefectiblemente al desarrollo.

C. Objetivos:

Entre los objetivos que se ha trazado son los siguientes:

- Organizar las actividades de dibujo y pintura con la finalidad de desarrollar la inteligencia espacial de los alumnos de la muestra de observación.
- Observar las capacidades que permitan identificar el nivel de inteligencia espacial que poseen los niños y niñas de la muestra de investigación, antes y después de aplicar la variable independiente.
- Seleccionar las técnicas específicas para la enseñanza del dibujo y la pintura.
- Diseñar y aplicar sistemáticamente instrumentos de investigación, los cuales nos permitan determinar la influencia de la variable independiente sobre la dependiente.

Diseño de la propuesta metodológica dibujo y pintura y mejoramiento del desarrollo de la inteligencia espacial de los niños y niñas del 4º grado de la I.E. N° 82390 P.P.A.G de la provincia de Celendín en el año 2018

PROBLEMA

¿En qué medida influirá una propuesta de dibujo y la pintura en la mejora del desarrollo de la inteligencia espacial de los estudiantes del 4º grado de educación primaria de la institución educativa pública N° 82390 P.P.A.G de la provincia de Celendín en el año 2018?

Variable
Independiente

Planificación

Ejecución

Evaluación y control

DIMENSIONES

Variable
Dependiente

Dominio

Precisión

Trazar

Recortar

Colorear

TEORÍA SOCIO CULTURAL DE LEV SEMIONOVICH VIGOTSKY

Es importante el concepto básico de “Zona de desarrollo próximo”, según el cual cada niño(a) aprende de acuerdo a su nivel de desarrollo.

También importa la idea vigotskyana de la *doble formación*; donde toda *función cognitiva* aparece primero en el *plano interpersonal*(Propuesta de dibujo y pintura) y luego se reconstruye en el *plano intrapersonal*(mejora el desarrollo de la inteligencia espacial)

OBJETIVO GENERAL

TÉCNICA DE OBSERVACIÓN
(Ficha de observación y encuesta)

Amayor práctica del dibujo y la pintura, mejor será el desarrollo de las capacidades de la Inteligencia Espacial en los estudiantes del 4º grado de educación primaria de la Institución Educativa Pública N° 82390 P.P.A.G de la provincia de Celendín

PROPUESTA METODOLÓGICA DIBUJO Y PINTURA
EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA ESPACIAL

ANEXO N° 04: Matriz de consistencia

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DISEÑO	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
PROPUESTA DIBUJO, PINTURA EN LA MEJORA DEL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA ESPACIAL EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA P.P.A.G Celendin	¿En que medida influye una propuesta de dibujo y la pintura en la mejora del desarrollo de la Inteligencia Espacial de los niños y niñas del 4° grado de educación primaria de la Institución Educativa Pública N° 82390 P.P.A.G de la provincia de Celendín en el año 2018?	Objetivo General. Determinar en que medida influye una propuesta de dibujo y la pintura en el desarrollo de la Inteligencia Espacial de los niños y niñas del 4° grado de educación primaria de la Institución Educativa Pública N° 82390 P.P.A.G de la provincia de Celendín en el año 2018	Hi A mayor práctica del dibujo y la pintura, mejor será el desarrollo de las capacidades de la Inteligencia Espacial en las niñas y niños del 4° grado de educación primaria de la Institución Educativa Pública N° 82390 P.P.A.G de la provincia de Celendín en el año 2018	Variable Independiente: Práctica del dibujo y la pintura. Variable Dependiente: Desarrollo de la Inteligencia Espacial.	El diseño con el que se trabajó nuestra investigación fue el Diseño Pre test Post Test con un Solo Grupo, perteneciente a los Pre-Experimentales del grupo de los diseños experimentales. Cuyo diagrama es el siguiente: O₁ X O₂	POBLACIÓN Nuestra población esta conformada por 116 niñas y niños de la Institución Educativa Pública N° 82390 P.P.A.G de la provincia de Celendín MUESTRA. La muestra lo constituyeron las niñas y niños del 4° grado de la Institución Educativa Pública 82390 P.P.A.G de la provincia de Celendín, quienes practicaron el dibujo y pintura con la finalidad de desarrollar las capacidades de la Inteligencia Espacial.	- Observación - Fichas de observación. - Cuaderno de campo.

ANEXO 05: Sesiones de aprendizaje

II. VALORES, ACTITUDES Y CAPACIDADES PRIORIZADAS:

TEMA TRANSVERSAL	VALORES	Competencia de ciclo	ACTI TUD PRIORIZ ADA
<p>“Promoviendo una educación emprendedora para el éxito”.</p> <p>“Implementando y asumiendo una cultura evaluativo”.</p> <p>“Educación en cultura agro sanitaria”</p>	<p>RESPONSAB ILIDAD Y SOLIDARID AD</p>	<p>Expresa sus emociones, sentimientos e ideas con imaginación y creatividad, mediante diversa formas de comunicación artística de otros espacios culturales, aplicando los procedimientos Técnicos necesarios para la realización artística que fortalece la identidad y la estética del arte tradicional y popular del Perú y el mundo.</p> <p>Aprueba críticamente el arte peruano y universal, como expresión de creatividad y libertad del ser humano y como medio para construir y reafirmar su identidad personal, social y cultural.</p>	<p>- perseverante en sus actividades diarias</p> <p>- Se identifica con los problemas de los demás.</p>
APRENDIZAJE ESPERADO			
Representa el retrato			

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

ACTIVIDAD / ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
Actividades diarias (saludos, control de asistencia) -Comprensión Lectora - Presentación de lamina - Se formula los interrogantes para recoger los saberes previos. - Que observan en la lamina? ¿Conocen alguna medida para la elaboración de la cabeza humana? , ¿De cuantas medidas se puede elaborar una cabeza humana? ¿Por qué es necesario aprender las proporciones de la cabeza humana? ¿Qué pasaría si no aplicamos las proporciones para la elaboración de la cabeza humana? -Sera fácil o difícil la representación de las partes del rostro? ¿Le gustaría saber más sobre el tema? - se distribuye las hojas fotostáticas conteniendo las proporciones de la cabeza humana? -Se va orientando la sesión con respecto al tema a tratar - Realizan la practica respectiva, cada alumna realiza las partes del rostro paso a paso - Se promueve el dialogo y la práctica de valores. - Se refuerza brevemente el tema. -Se evalúa dando cumplimiento a los indicadores establecidos - registran la información en su carpeta de trabajo - Actividad complementaria próxima sección. En su carpeta de trabajo grafican una cabeza humana	Humano Alumno Material Lamina Pizarra Plumones Lápiz Borrador regla Cartulina Hojas de papel bond mota Mask iten	90 mnts.

IV. EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

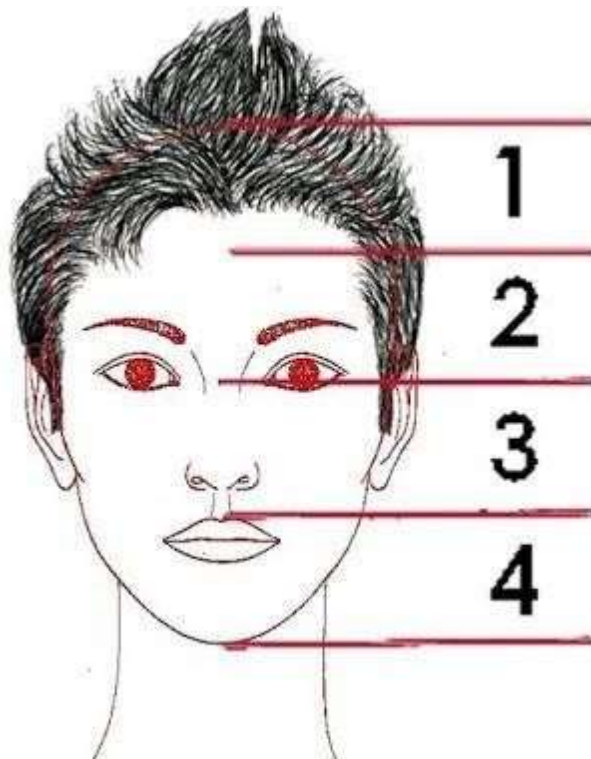
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
INDICADORES	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
EXPRESIÓN ARTÍSTICA	Ficha	Ficha de producto
Aplica técnicas de dibujo al elaborar su retrato		
APRECIACIÓN ARTÍSTICA		Escrita
Discrimina información relevante sobre el retrato	Prueba	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTITUD ANTE EL ÁREA	
INDICADORES	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
<ul style="list-style-type: none">- Trae y usa adecuadamente los instrumentos para las actividades artísticas.- Se integra fácilmente al grupo.- Participa activamente en las prácticas artísticas.- Es tolerante con sus compañeros.- Apoya a sus compañeras en las diversas estrategias.	Observación	Ficha de observación
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTITUD ANTE EL COMPORTAMIENTO	
INDICADORES	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
<ul style="list-style-type: none">- Mantiene la disciplina dentro y fuera de la institución educativa.- Aplica normas de higiene en su presentación personal.- Es solidaria en situaciones cotidianas.- Llega a la hora indicada	Observación	Ficha de observación

ACTIVIDAD PEDAGÓGICA

PROPORCIONES DEL ROSTRO

Para dibujar un rostro hay una serie de medidas y proporciones que se mantienen más o menos fijas independientemente de las características particulares de cada uno. Digamos que existen unas proporciones por tener cráneo un cráneo humano que se mantienen y nos diferencian por ejemplo de otro animal como un mono o gato.

Si dividimos la cabeza en cuatro partes iguales en sentido vertical observaremos lo siguiente:



Y si lo hacemos en sentido horizontal podemos dividirla en cinco partes iguales:

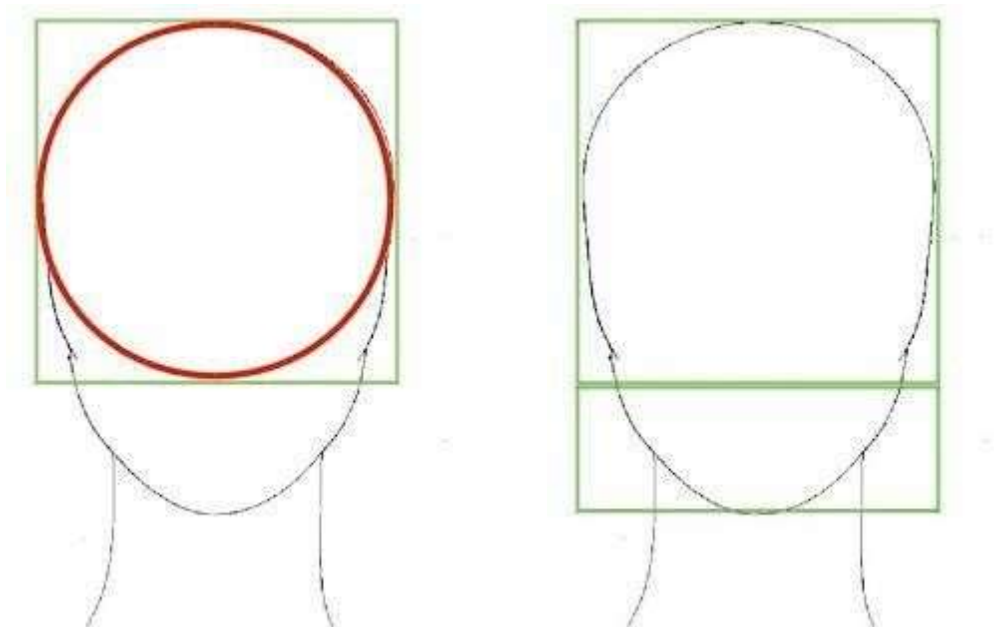


La línea de los ojos divide al óvalo en dos partes iguales.

El volumen del pelo no forma parte de las proporciones del rostro puesto que varía en cada persona, por lo tanto, deberás dibujarlo al final, cuando tengas correctamente distribuidos todos los rasgos faciales.

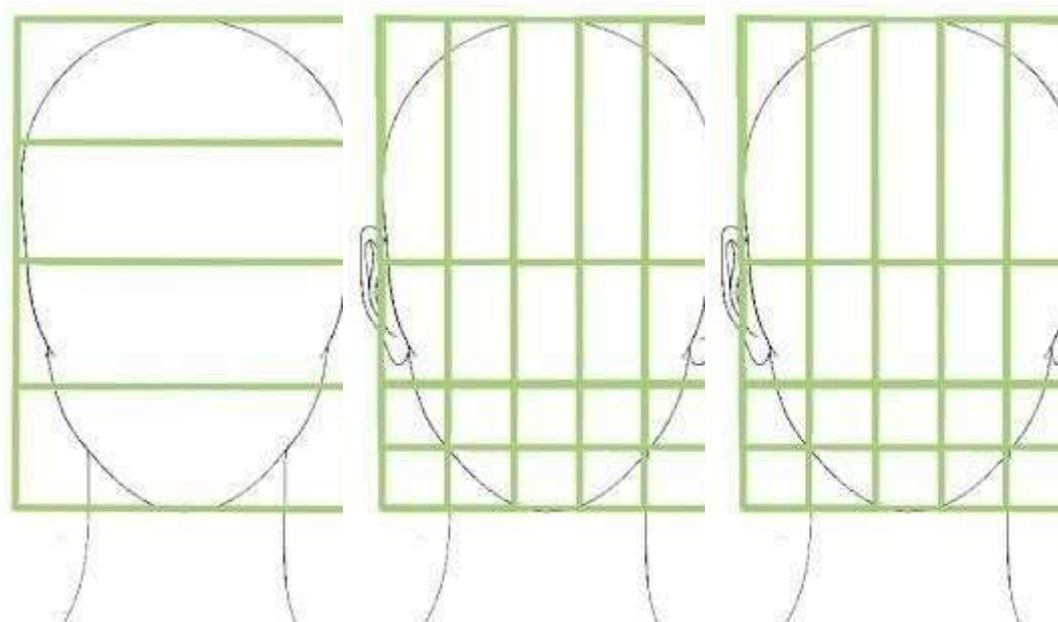
La anchura de la nariz viene a ser una

quinta parte del ancho de la cara. Los ojos ocupan aproximadamente los espacios contiguos a ésta por lo que la separación entre ambos suele ser igual al ancho de la nariz.



Para comenzar a dibujar el óvalo de la cara puedes trazar una circunferencia inscrita en un cuadrado.

Añade aproximadamente una tercera parte del cuadrado anterior para dibujar la zona inferior del óvalo.

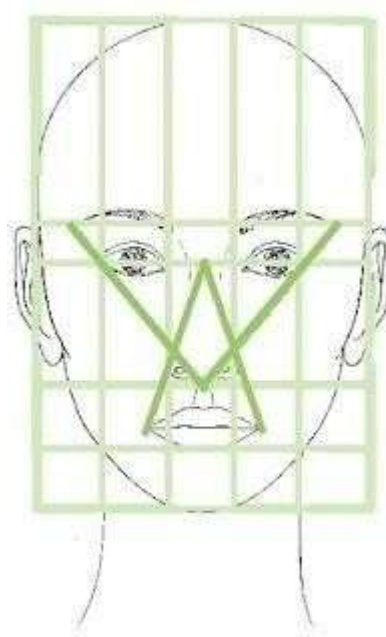
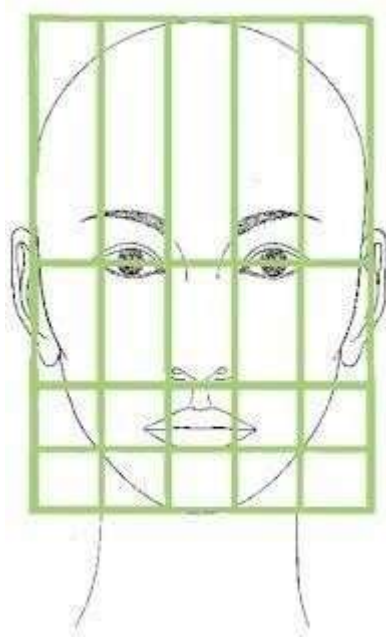


Divide verticalmente el óvalo de la cara en cuatro partes

Divide la parte inferior en otras dos.

Divídelo horizontalmente en cinco partes iguales.

iguales.



Coloca los ojos en la línea horizontal que divide el óvalo por la mitad. Sitúa los ojos en la segunda y cuarta divisiones verticales y la nariz en la central.

La línea de las cejas está a la misma altura que la parte superior de las orejas. Trazando líneas desde el punto medio entre los ojos hasta el borde de la nariz te indicará el ancho de la boca. Si trazas otra desde el centro de la nariz hasta el extremo del ojo te marcará el final de la ceja

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS GENERALES:

Institución educativa : N° 82390 P.P.A,G Celendín
 Área : Educación por el Arte Docente
 responsable : Paredes Shapiama Verónica del Rosario
 Grado : 4to
 N° de horas : 02 horas.
 Duración : 90 mints.
 Tema / Actividad : Nos reencontramos con alegría”

ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA: “ NOS REENCONTRAMOS CON ALEGRIA”	
ESTRATEGIAS	MEDIOS MATERIALES
<p>C.I. “MIS VACACIONES”</p> <ul style="list-style-type: none"> Mediante la canción “Viva la gente” <p>Esta mañana de paseo, con la gente me encontré; al portero, a la Directora y profesores salude.</p> <p>Detrás de cada ventana y puertas reconocí a mucha gente que antes ni siquiera la vi...hey.</p> <p>Viva la gente los hay donde quieras que vas</p> <p>Viva la gente es lo que nos gusta más; con más gente a favor de gente en cada pueblo o nación. Había menos gente difícil mas gente con corazón ... Bis..</p> <ul style="list-style-type: none"> Se plante las siguientes interrogantes: ¿Cuál es el nombre de la canción? ¿Con quien me encontré? ¿A quien salude? ¿Dónde hay agente? ¿Se divirtieron en sus vacaciones? ¿Extrañaste a tu escuela? Escuchamos sus respuestas. <p>P.S. LA RESPONSABILIDAD.</p> <ul style="list-style-type: none"> Luego a cada niño se le entrega la hoja informativa. Leen en forma silenciosa. <p>LA RESPONSABILIDAD</p>	<p>Papel Plumones Carteles Texto P.S 93</p>

Esta historia sucedió hace poco tiempo. Un humilde señor trabajaba manejando un enorme camión cisterna que transportaba gasolina de una refinería a los grifos todos los días este señor se levantaba muy temprano, llevando su camión vacío a la refinería, allí lo llenaba de gasolina luego iniciaba el pesado viaje hasta un grifo lejano, donde dejaba la gasolina. Sucedió que un día un chofer mareado lo choco tan fuerte que rajo el tanque de gasolina y el camión se empezó a incendiar, con el peligro de explotar y matar a muchas personas. El señor no lo pensó y estando incendiándose su camión lo manejo hasta un lugar despoblado y allí lo dejo; al poco rato el camión exploto gracias a la valentía y responsabilidad de este señor nadie salio herido.

Se interroga: ¿Te gusta la historia? ¿Qué piensas del chofer de la cisterna? ¿Crees que la responsabilidad es buena? ¿Qué es para ti la responsabilidad?.

- Escriben sus respuestas y lo presentan en plenaria.
- Se les entrega carteles y arman frases relacionados con la responsabilidad.



ASUMIR UN COMPROMISO Y
CUMPLIRLO

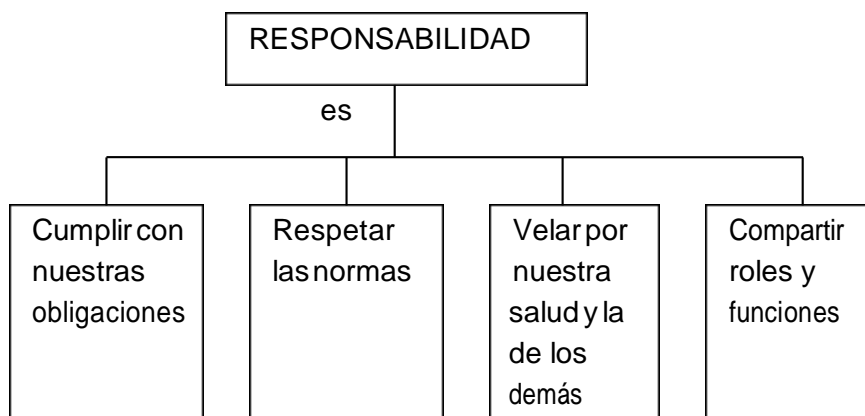


CRUZAR LA PISTA TENIENDO EN
CUENTA LAS LUCES DEL SEMAFORO

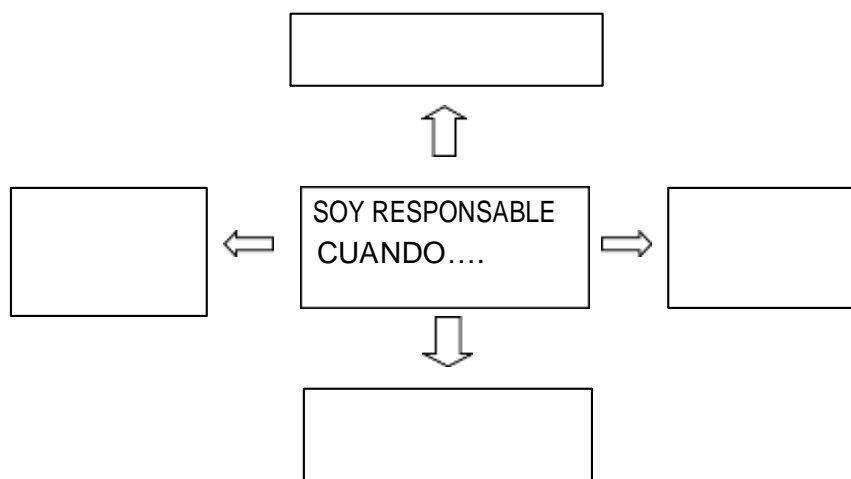


CUMPLIR CON MIS TAREAS
ESCOLARES TODOS LOS DIAS

Confecciona un mapa conceptual



Completa:



Colorea tus vacaciones en la siguiente imagen



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS GENERALES:

Institución educativa : N° 82390 P.P.A,G Celendín
 Área : Educación por el Arte Docente
 responsable : Paredes Shapiama Verónica
 Grado : 4to
 N° de horas : 02 horas.
 Duración : 90 mints.
 Tema / Actividad : Nos reencontramos con alegría”

ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA: “ NOS REENCONTRAMOS CON ALEGRIA”	
ESTRATEGIAS	MEDIOS MATERIALES
<p>C.I. COMO NOS COMUNICAMOS.</p> <ul style="list-style-type: none"> Se inicia con una dinámica de presentación: SI YO FUERA..... Y se inicia diciendo: Mi nombre es SOLEDAD, si yo fuera búho, miraría en la oscuridad y podría salir en las noches sin problemas. Todos los niños hacen lo mismo presentándose. Se pregunta: ¿Que les pareció la dinámica? ¿Qué hemos hecho? ¿Qué sucedía mientras unos se presentaban? ¿Qué utilizamos para presentarnos?. Los niños responden en lluvia de ideas. La profesora da a conocer el tema: COMO NOS COMUNICAMOS. Pregunta: ¿Qué signos utilizamos para comunicarnos? Se refuerza las ideas de los niños con carteles como: <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; background-color: #4a86e8; color: white; padding: 5px; text-align: center;">Palabra hablada</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #4a86e8; color: white; padding: 5px; text-align: center;">Palabra escrita</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; background-color: #4a86e8; color: white; padding: 5px; text-align: center;">Música</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #4a86e8; color: white; padding: 5px; text-align: center;">Dibujos</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; background-color: #4a86e8; color: white; padding: 5px; text-align: center;">Fotografías</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #4a86e8; color: white; padding: 5px; text-align: center;">Imágenes</div> </div>	<p>Cartulina</p> <p>Plumones</p> <p>Hoja impresa</p> <p>Carteles</p> <p>Matriz en papelote</p> <p>Ficha de entrevista</p>

- Forman grupos de 4 mediante una dinámica.
- Se hace entrega de una lectura en forma individual
- Leen en forma silenciosa.
- Dialogan en grupo sobre la lectura leída.
- Se hace entrega de una matriz por grupos para que coloquen los signos donde correspondan:

PRENSA	RADIO	TELEVISIÓN

- Se les hace entrega de 02 signos de cada uno que fueron mostradas en la pizarra.
- Ubican los signos en cada uno de los medios de comunicación de la matriz.
- Luego un representante del grupo sustenta su trabajo realizado en plenaria.
- El docente consolida el tema de la comunicación y los medios por la cual nos comunicamos.
- Los niños transcriben en su cuaderno su trabajo realizado.
- Seleccionan 4 palabras desconocidas y deducen su significado formando oraciones.
- Investigan que otros medios de comunicación existen y que signos utilizan.

P.S. CONOCIENDONOS MEJOR

- Con los grupos ya formados eligen un coordinador del cual se le denominara
EL ENTREVISTADOR.
- Al entrevistador se le hace entrega de varias fichas según el número de participantes de su grupo, para que entrevisten a sus compañeros, llenando la ficha.
- Al termino de esta actividad los niños entrevistadores presentan a sus compañeros al frente dando lectura de los entrevistado, los cuales serán recibidos con fuertes aplausos

ESTRATEGIAS			MEDIOS MATERIALES						
<ul style="list-style-type: none">▪ Dialogan en grupo sobre la lectura leída.▪ Se hace entrega de una matriz por grupos para que coloquen los signos donde correspondan: <table><tr><th>PRENSA</th><th>RADIO</th><th>TELEVISION</th></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>			PRENSA	RADIO	TELEVISION				
PRENSA	RADIO	TELEVISION							
<ul style="list-style-type: none">▪ Se les hace entrega de 02 signos de cada uno que fueron mostradas en la pizarra.▪ Ubican los signos en cada uno de los medios de comunicación de la matriz.▪ Luego un representante del grupo sustenta su trabajo realizado en plenaria.▪ El docente consolida el tema de la comunicación y los medios por la cual nos comunicamos.▪ Los niños transcriben en su cuaderno su trabajo realizado.▪ Seleccionan 4 palabras desconocidas y deducen su significado formando oraciones.▪ Investigan que otros medios de comunicación existen y que signos utilizan. <p>P.S. CONOCIENDONOS MEJOR</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Con los grupos ya formados eligen un coordinador del cual se le denominara EL ENTREVISTADOR.▪ Al entrevistador se le hace entrega de varias fichas según el número de participantes de su grupo, para que entrevisten a sus compañeros, llenando la ficha.▪ Al termino de esta actividad los niños entrevistadores presentan a sus compañeros al frente dando lectura de los entrevistado, los cuales serán recibidos con fuertes aplausos.▪ Luego los entrevistadores entregaran la ficha a cada uno de los entrevistados▪ Cada niño o niña pegara en su cuaderno como referencia.▪ Elaboraran una ficha nueva agregando otros datos y entrevistarán a un compañero de la otra sección.▪ La profesora hace entrega de una ficha de meta cognición.									

ENTREVISTANDO A MIS AMIGOS

1. ¿Cual es tu nombre?.....
2. ¿Cual son tus apellidos?.....
3. ¿En que lugar naciste?.....
4. ¿Cuando?.....
5. ¿Que edad tienes?.....
6. ¿Dónde vives?.....
7. ¿Con quienes vives?.....
.....
8. ¿Cómo se llaman tus padres?.....
.....
9. ¿Qué haces en tu tiempo libre?.....
10. ¿Cual es tu deporte favorito?.....
11. ¿Quién es tu mejor amigo?.....
12. ¿Cual es tu plato favorito?.....

.....
ENTREVISTADOR

.....
ENTREVISTADO

¡COMO NOS COMUNICAMOS!

El tiempo en el que vivimos se caracteriza por la amplia utilización de los medios de comunicación social. Es difícil encontrar un lugar en el mundo en el que no exista un aparato de radio, un periódico o un televisor. Así, cualquier noticia puede ser conocida en todas las partes del mundo al poco tiempo de producirse.

LA RADIO

Por medio de la radio pueden llegar la palabra y la música a los lugares más remotos.

La radio es un medio de comunicación más sencillo que la prensa escrita: los programas se transmiten directamente desde la emisora y se reciben en los aparatos receptores.

La radio tiene, además, la ventaja de transmitir informaciones en directo, es decir, en el mismo momento en el que se está produciendo la noticia. Así se retransmiten reportajes, festivales, competencias deportivas o entrevistas.



LA PRENSA

La prensa es un medio de comunicación muy antiguo. En la prensa trabajan muchas personas que realizan diferentes tareas. Las más importantes son: la recogida de las noticias, la redacción, la impresión de miles de ejemplares y la distribución a todos los kioscos.

La prensa puede ser diaria, como los periódicos, o semanal, como en el caso de las revistas.

En los periódicos se recogen noticias de todo tipo. Estas noticias se agrupan en secciones, como por ejemplo, noticias internacionales, noticias nacionales, de economía, de deportes, culturales, de la localidad, entrevistas...

Las revistas dan una información más completa y los reportajes que publican son más extensos. Existen revistas especializadas en temas de economía, política, deportes o publicaciones para adultos, para niños, etc.



LA TELEVISIÓN

La televisión, además de emitir sonidos, transmite imágenes. Por eso es el medio de comunicación más completo. También es el medio que atrae la atención de mayor número de personas.


Los programas de televisión son muy variados, lo cual obliga a seleccionar aquellos que más interesan.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS GENERALES:

Institución educativa	:	N° 82390 P.P.A,G Celendín
Área	:	Educación por el Arte
Docente responsable	:	Paredes Shapiama Verónica
Grado	:	4to
N° de horas	:	02 horas.
Duración	:	90 mints.
Tema / Actividad	:	Nos reencontramos con alegría”

ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA: “ NOS REENCONTRAMOS CON ALEGRIA”	
ESTRATEGIAS	MEDIOS MATERIALES
<p>C,I</p> <p>La docente presenta una lámina</p>  <ul style="list-style-type: none">• El docente pregunta• ¿Qué observan en la lámina?• ¿De que trata el texto informativo que llevaron a casa? <p>Trata sobre el festival de la Vendimia de Ica.</p> <ul style="list-style-type: none">• .El docente distribuye unos mensajes el tarjetas laicas que dice ...Imita como canta el gallo, como grita el caballoetc.• El docente indica que formen grupos según el mensaje que les ha trocado.• Cada grupo en un papelote narra la lectura leída en casa en forma ordenada y con secuencia lógica.• Seguidamente cada grupo expone su narración• El docente pregunta.	

- ¿Qué comprende la Fiesta de la Vendimia?
 - ¿Qué momento de la lectura les agradó mas?
 - ¿Qué aprendimos?
 - ¿Cómo lo aprendimos?
- ¿Para qué nos sirve?

Anexo

FESTIVAL DE LA VENDIMIA DE ICA (Lectura)

La Fiesta de la Vendimia comprende ferias, concursos, desfiles de carros alegóricos, festivales de música y fiestas donde se baila el festejo afro peruano.

Uno de los mayores atractivos es la elección y coronación de la Reina de la Vendimia, quien acompañada de su corte ejecuta "la pisa de la uva" para extraer el zumo de la fruta que se convertirá en licor.

Junto con las deliciosas tejas -de pecanas o frutas confitadas, rellenas de manjar blanco y cubiertas de baño de nevado- los asistentes a la vendimia podrán gozar del sabor del pisco, aguardiente de uva originado en el Perú hace casi cuatro siglos, que seduce por su aroma y sabor.

Se producen en esta tierra están considerados como los mejores del país. Con tales antecedentes es lógico que sea la fiesta de la uva la que despierta mayor entusiasmo y mayor alegría.

Desde su origen humilde y pueblerino, la fiesta de la vendimia se ha incorporado ahora en el calendario turístico del Perú y hasta tiene nombre de abolengo: hoy la llaman Festival Internacional de la Vendimia.

El Festival, que ya lleva más de 30 versiones, se realiza entre el 8 y el 18 de marzo, y su organización está encomendada al Concejo Provincial y al Club de Leones. Los fondos que se obtienen se dedican a obras benéficas.

El festival dura más de una semana y acuden hermosas muchachas de América y Europa, representando a sus respectivos países. Suntuosos bailes se suceden noche a noche y en el día y la tarde se realizan actuaciones deportivas, folklóricas, culturales, etc. Todas las clases sociales tienen participación directa en el festival y mientras en el centro social se lleva a cabo el baile principal, en la plazuela Barranca se desarrolla el baile popular.

Naturalmente que la vendimia propiamente dicha el corte de los negros y dorados racimos de los parrales, es el número principal de la programación. En los almuerzos se toma abundante "cachina", piscos de rosa y collar y toda la gama de vinos. En las haciendas se sirven

pachamancas, hay concursos de música criolla, pelea de gallos y cabalgatas en finos caballos de paso.

El número principal es el corso de la vendimia. Las bellas reinas desfilan en carros alegóricos y arrojan racimos de uva al público que aplaude a su paso. Las firmas comerciales, los colegios y la universidad también preparan vistosos carros que se suman al corso. Grupos de jóvenes organizan bulliciosas comparsas y toda la población vive un contagioso ambiente de verdadera fiesta. El corso es el domingo y una vez que termina se desarrolla la tradicional "yunza".

Son también famosos en la zona los bailes de verano de la campiña. En dos caseríos cercanos a la ciudad, Pongo Chico y Pariña Grande, se han construido enormes terrazas que reciben a centenares de parejas todos los sábados, de enero a marzo, en reuniones informales donde se baila al aire libre y se toman productos típicos de la campiña.

Aporte Negro

En el distrito de El Carmen, en la provincia de Chincha, vive todavía una de las más famosas colonias de negros en el Perú, descendientes de aquellos traídos desde África para las faenas agrícolas en épocas pasadas. Han dado y dan al país famosos deportistas, instrumentos musicales, bailes, dichos, comidas y costumbres que se han entremezclado en la trama del alma nacional.

Y toda aquella tierra caliente de San José y San Regís resume la vida de estos colosales morenos, uncidos a la gleba por centurias, pero llenos de esa alegría-triste del «moreno» costeño, como les agrada que se les llame. Famosos «tocadores de cajón», de la quijada de burro y la guitarra, sobreviven sobre la arena sedienta, porfiada y rugosa como los huarangos, creyendo todavía en sus ancestrales fetiches, en sus brujos taimados y solemnes, en sus «llamados», en «el mal de ojo», en el tótem de la selva lejana.

Aquí están también los "hueseros" que, según opinión de la población, curan toda clase de roturas, torceduras y desperfectos.

FESTIVAL DE LA VENDIMIA DE ICA



E.R. LA PARABOLA DEL SEMBRADOR.

- **OBJETIVO DE LA LECCIÓN**

- La cuarta lección de una serie de cuatro lecciones es acerca de la parábola del sembrador.

Esta lección le va a ayudar a los niños a descubrir que tan maravillosa es la palabra de Dios.

El docente va a necesitar una sandía chica (no una sin semillas) cortada en varios pedazos pequeños. Debe haber un pedazo pequeño de sandía para cada niño. Mientras se comen la sandía, dígales que pongan las semillas en un plato. El docente va a contar las semillas y después tiene que decir, “¡No es sorprendente que cuando sembramos solo una semilla de sandía tenemos toda esta sandía mas todas estas otras semillas de sandía! Si sembramos todas estas semillas vamos a tener mas sandias que queremos!”

- **Hacemos uso de la Biblia**

- El siguiente versículo nos dice que vayamos al mundo y que plantemos semillas espirituales.

“Les dijo: ‘Vayan por todo el mundo y anuncien las buenas nuevas a toda criatura.’”

Marcos 16:15

- Esta es la última lección de esta serie. Hoy vamos a leer la historia de la semilla que cayó buen terreno. Creció muy bien, de hecho creció tan bien que produjo mas semillas. Estas semillas también crecieron en plantas fuertes. Como cristianos debemos compartir nuestra fe con otros, para que otros puedan oír las buenas nuevas y puedan ser cristianos. El cuerpo de Cristo continúa creciendo cuando compartimos semillas (las buenas nuevas) con otros.

Mateo 13:8,9,23 (Parábola del sembrador- semillas que caen en buen terreno) Dele una copia de la hoja informativa a cada niño para que permita que los niños busquen Mateo 13:8,9,23 en sus Biblias. Pida que un voluntario lea el versículo o si prefiere, usted leales el versículo.

Preguntas para discutir:

4. ¿En nuestra historia hoy, dónde cayeron las semillas? (*buen terreno*)

5. ¿Qué le pasó a la semilla que cayó en buen terreno?

(*produjo cosecha treinta, sesenta y hasta cien veces más de lo que se había sembrado*)

6. ¿Cómo se comparan las semillas que cayeron en buen terreno con nosotros siendo cristianos?

Necesitamos compartir nuestra fe con otros para que ellos también puedan ser cristianos.

También

nos ayuda a crecer espiritualmente.)

7. ¿Es esto un mensaje importante? ¿Cómo lo sabemos? *(si, Jesús dijo “El que tenga oídos, que oiga ”)*

8. ¿Cómo podemos compartir las buenas nuevas de Jesús con otros? *(diciéndoles, orando por ellos, compartiendo las buenas nuevas de la Biblia, pidiéndoles que vengan a la casa de Dios)*

- Los que oyen las buenas nuevas, date cuenta y acepta el regalo gratis de salvación de Jesucristo. Debemos vivir una vida productiva para nuestro Señor. Dense cuenta, por favor, que no puedes trabajar para entrar al cielo, pero si Jesús es Señor de nuestra vida vamos a querer vivir para él. Vamos a seguir Sus reglas y decirle a otras personas acerca de El. No seremos perfectos y todavía haremos errores, pero trataremos de vivir una vida que es agradable delante de Dios.

En casa esta lectura la compartirán con su familia.

FICHA DE EVALUACIÓN

NOMBRE:.....

1.¿Que comprende la fiesta de la vendimia

.....

2.¿Naturalmente propiamente dicha de que trata la vendimia?

.....

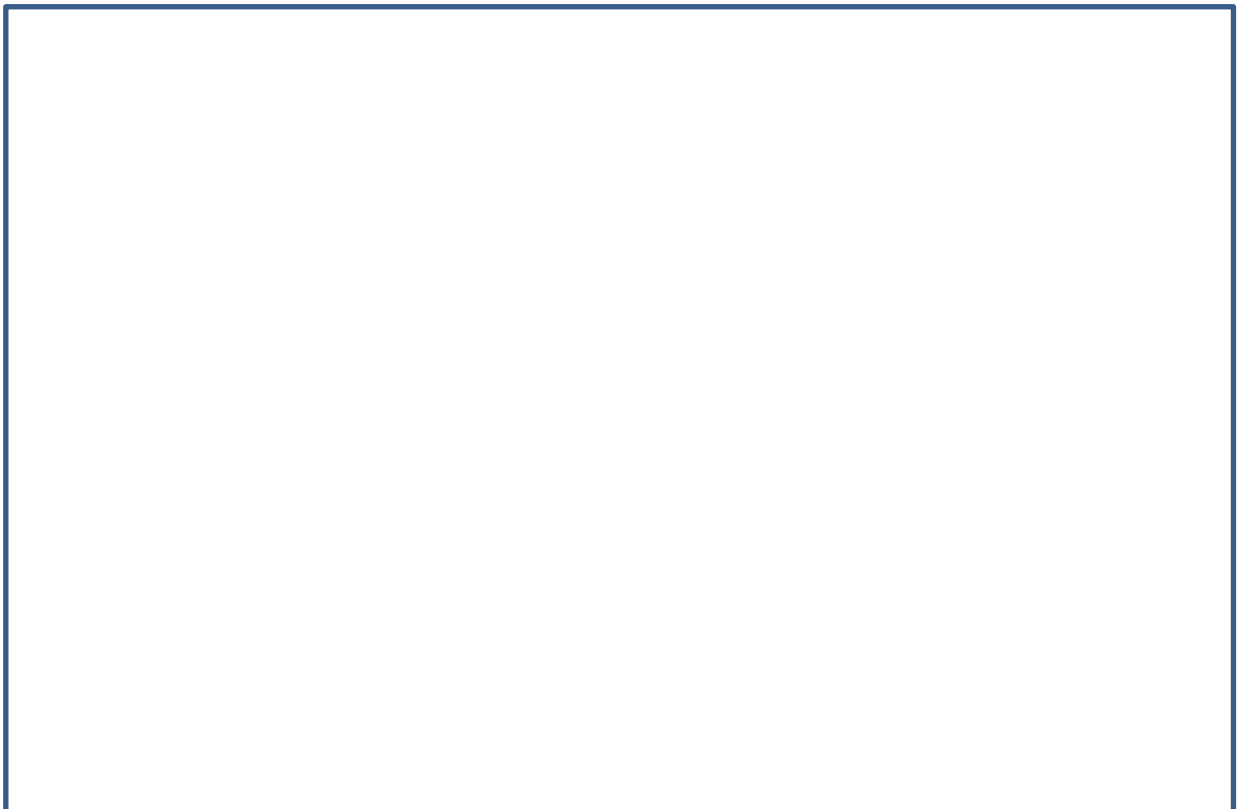
3. ¿Cuál es el día principal de la vendimia?

.....

4.¿Qué momento te agrado mas de la vendimia?

.....

5. Realiza el dibujo y pinta de la fiesta de la vendimia en el siguiente cuadro



FICHA DE EVALUACIÓN

Nombre:.....

Fecha:.....

1. ¿Qué descubriste en la lectura de la parábola del sembrador?
2. ¿Qué nos dice el versículo de Marcos 16:15
3. ¿Con quiénes debemos compartir nuestra fe?
4. ¿Cuál es tu compromiso personal después de leer la cita bíblica?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS GENERALES:

Institución educativa : N° 82390 P.P.A,G Celendín
Área : Educación por el Arte
Docente responsable : Paredes Shapiama Veronica
Grado : 4to
N° de horas : 02 horas.
Duración : 90 mints.
Tema / Actividad : “Regresamos con alegría a nuestra
Institución educativa”

ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA: “REGRESAMOS CON ALEGRÍA A NUESTRA INSTITUCIÓN EDUCATIVA”	
ESTRATEGIAS	MEDIOS MATERIALES
<ul style="list-style-type: none">• Entonamos una canción. Como están amigos como están..... ¡Muy bien!!! Este es un saludo de amistad ¡Que bien!!! • El docente presenta una lámina referente al agua.	<ul style="list-style-type: none">-Lámina-Colores-Papelote



- Realiza las siguientes preguntas.

1.¿Qué elementos aparecen en esta imagen? Describe lo que ves.

- Niños y niñas
- Diferentes razas.
- Todos son hijos de Dios
- Todos son terrestres
- Todos están unidos
- Están cercando el agua para su buen uso.
- Todos expresan **solidaridad**.
- Los niños y niñas tienen diferente tipo de vestimenta.
- Algunos niños están de espalda.
- Un niño tiene gorro y otro sombrero.
- Visten de acuerdo al lugar de procedencia.
- Los niños y niñas están felices.
- La tierra esta rodeada de agua en forma de gota.

2. ¿Cuántos personajes aparecen? ¿Qué edad tienen? ¿Qué sexo tienen?,¿Qué raza tienen?

Son 9 personajes

- Tienen un aproximado de 8 años
- 5 varones y 4 mujeres
- Toda las razas

3. ¿Cómo van vestidos? ¿Hay alguna ropa o accesorio que nos informe sobre su lugar de procedencia?

Sí tenemos chinos, cholos, gringos, morenos, etc.

4. ¿Cómo están distribuidos los personajes en torno a la “gota-tierra”?

Están distribuidos en forma de la gota -tierra

5. ¿Dónde crees que está lo más llamativo de la imagen y por qué?

En la forma del agua y como protegen los niños (as)

La forma como esta unidos los niños sin discriminación alguna

6. ¿Qué tipo de imagen crees que es (una foto, diseño artístico, publicidad)?

Es una publicidad.

7. ¿Qué tipo de línea crees que sugiere la colocación de los niños?

Línea curva plana cerrada en forma de una gota de agua

8. ¿Qué colores aparecen en la imagen? ¿Qué color crees que predomina? ¿Por qué crees que es así?

- Muchos colores.

- Predomina el color celeste.

- Por que significa el agua como elemento líquido vital para la vida

9. ¿Que parece que es lo más importante de la imagen da una visión del conjunto o se centra en algún detalle?

Da una visión de conjunto con expresión de solidaridad protegiendo el agua.

CONSOLIDACIÓN DE SABERES PREVIOS

10 ¿Qué hemos realizado?

Una descripción de la lámina acerca del agua.

• **¿Qué tipo de línea crees que sugiere la colocación de los niños?**

Línea curva plana cerrada en forma de una gota de agua

• **¿Qué colores aparecen en la imagen? ¿Qué color crees que predomina? ¿Por qué crees que es así?**

- Muchos colores.

- Predomina el color celeste.

- Por que significa el agua como elemento líquido vital para la vida

• **¿Que parece que es lo más importante de la imagen da una visión del conjunto o se centra en algún detalle?**

Da una visión de conjunto con expresión de solidaridad protegiendo el agua.

CONSOLIDACIÓN DE SABERES PREVIOS

¿Qué hemos realizado?

Una descripción de la lámina acerca del agua.

¿Qué es una descripción?

Describir es explicar, de forma detallada y ordenada, cómo son las personas, los lugares o los objetos

¿Cómo se hace una descripción?

- Hay que **observar** con mucha atención y **seleccionar** los detalles más importantes.
- Después de seleccionar los detalles, hay que **organizar** los datos siguiendo un orden:
 - De lo general a lo particular o al contrario.
 - De dentro a fuera o al contrario.
 - De izquierda a derecha o al revés.
- Al describir hay que **situar los objetos en el espacio** con precisión. Se usarán expresiones como a la derecha, junto a, al fondo, detrás de, en el centro, alrededor

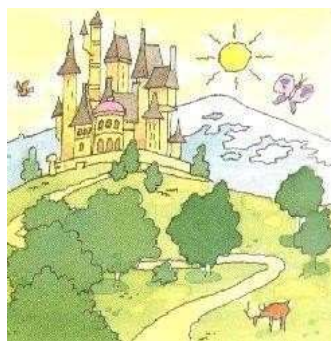
Meta cognición:

RESPONDEN A LA SIGUIENTES PREGUNTAS

- ¿Qué aprendimos hoy?
- ¿Cómo lo aprendimos?
- ¿Para qué nos sirve?

Evaluación:

-Describe lo que ves en la imagen.



Dibuja y pinta una imagen semejante a la que describiste anteriormente.

Importancia del uso adecuado del agua

- Se forman grupos de 4 para que en un debate respondan las siguientes preguntas.

5. ¿Por qué crees que la tierra aparece dibujada en forma de gota?

2. ¿Por qué crees que el autor de esta imagen ha colocado niños y no adultos?

3 ¿Por qué piensa que los niños/as están cogidos de la mano?

4. En conclusión ¿Qué mensaje quiere transmitir?¿Qué nos sugiere la imagen?

- Se anotan las opiniones de grupo en un papelote y exponen.

-El docente consolida los saberes previos

-Los niños y las niñas plasman sus ideas en su cuaderno

¿Por qué crees que debemos cuidar el agua?.....

7. Elaboran un mensaje propio que pueda convencer, la importancia del uso adecuado del agua.

<p>Criterio de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Profundidad de las aportaciones realizadas en torno al análisis de la imagen - Capacidad de trabajo en grupo, defensa de las propias ideas con claridad , respeto del turno y de las opiniones a los demás - Originalidad en la elaboración del nuevo mensaje <p><i>Actitudes</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Valorar la importancia de la colaboración de todos en el uso adecuado del agua - Valorar la importancia de las imágenes en la transmisión de ideas - Respetar las aportaciones de los compañeros 	
---	--

ANEXO : Evidencias fotográficas





